STAR WARS THE FORCE UNLEASHED 2 / PIERWSZE INFO I SCREENY

GRY VIDEO I KONSOLE NEO PLUS

MAJ 2010 / 05/2010

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

新プラス

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

JUŻ GRANE

ALAN WAKE

SURVIVAL HORROR: PRZEBUDZENIE

CRYSIS 2

RAPORT SPECJALNY Z NOWEGO JORKU

RAPORT

XCOM

BLISKIE SPOTKANIE PO LATACH

RAPORT

RED DEAD REDEMPTION

SPAGHETTI WESTERN CZY BEZ PRZEBACZENIA?

RECENZJA

SPLINTER CELL CONVICTION

SKAZANY NA SUKCES

PIERWSZA RECENZJA

LOST PLANET 2

POWRÓT NA E.D.N. III W KOOPERACYJNYM WYGRZEWIE ROKU

www.neogo.pl

9 771505 820004 05

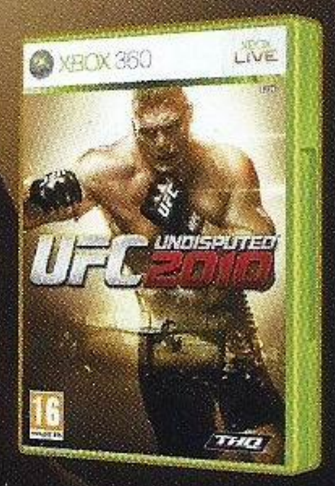
NR 134 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS ZRECENZOWANE: MONSTER HUNTER 3, SKATE 3, 2010 FIFA WORLD CUP, SUPER STREET FIGHTER IV, NIER / JUŻ GRANE: PRINCE OF PERSIA: ZAPOMNIANE PIASKI / RETROPLUS: CRASH BANDICOOT, MAGNAVOX ODYSSEY / SHOW ME THE MONEY – GRY, KTÓRE NAPRAWDĘ ZARABIAJĄ

CHCIAŁBYŚ ZOSTAĆ ZAWODNIKIEM?

ZOBACZ JAK

UFC® UNDISPUTED™ 2010



PREMIERA 28.05.2010

UFCUNDISPUTED.COM

DOBRA CENA 219,99 ZŁOTYCH

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PlayStation. PlayStation®Network XBOX 360. XBOX LIVE.

16+ www.pegi.info

Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC and affiliated entities in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2010 THQ Inc. © 2010 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

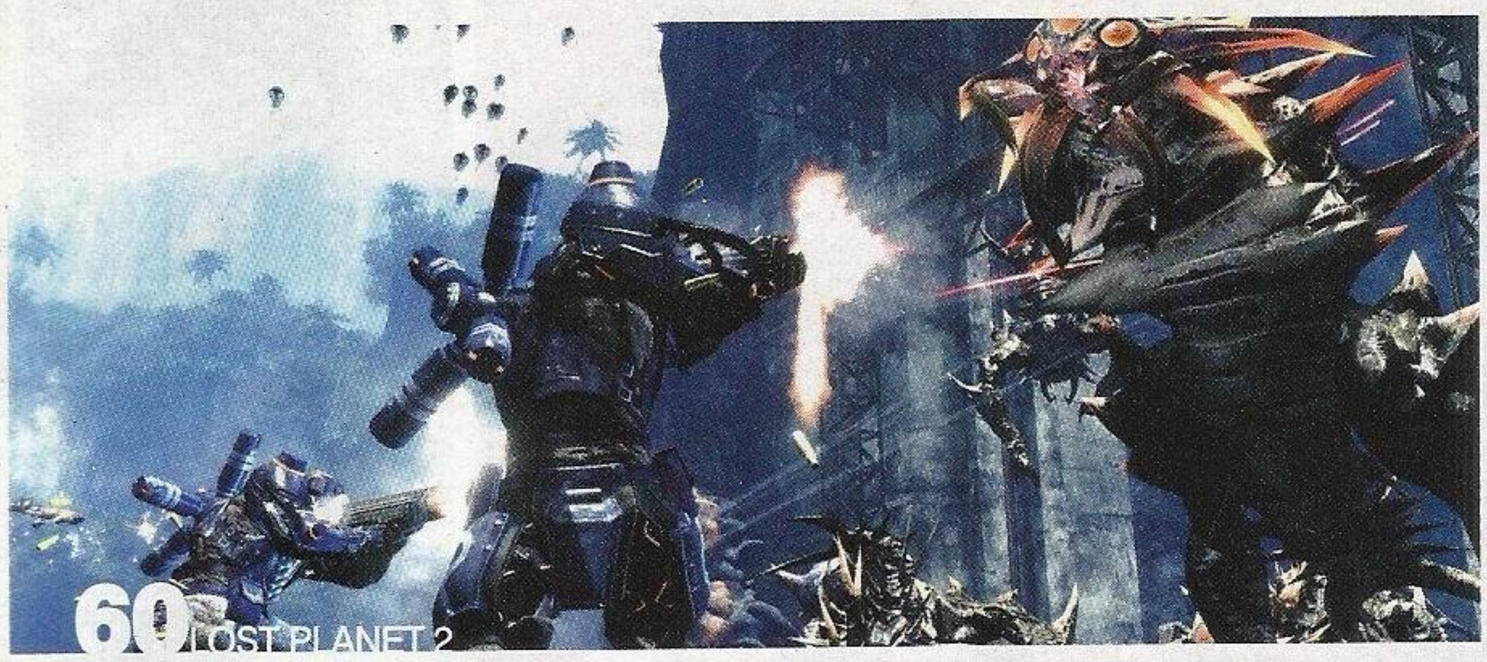
ZUFFA Sports Entertainment

YUKE'S

UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

THQ

MENU // MAJ 2010



SPECJAŁ

032> STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
Pierwsze informacje i screeny z wyczekiwanej kontynuacji.

036> CRYSIS 2
Raport specjalny z Nowego Jorku, gdzie Mielu miał okazję obejrzeć grę i porozmawiać z jej twórcami.

040> MULTI DLA DZIEWIC
Jak projektować tryby multiplayer w nowoczesnych grach video? Sasori zagłebia się w proces twórczy.

042> RED DEAD REDEMPTION
Rockstar szykuje prawdziwego killera w realiach Dzikiego Zachodu.

046> SHOW ME THE MONEY
Kratos przy Mario to amator. Które gry naprawdę zarabiają kokosy dla wydawców?

048> XCOM
2K Games zabiera się za najnowszą odsłonę kultowego UFO jeszcze z Amigi. BioShock na powierzchni? Bardzo możliwe...

052> HYPE!!!
Nakręcanie spirali podjarki, zwane też hype'owaniem, mocno daje się nam we znaki. Max analizuje zjawisko.

054> ALAN WAKE
Udało nam się dłużej zagrać w Alana Wake. Przed Wami naze obszerne wrażenia i ekskluzywne screeny.

NEWSFLASH

006> GEARS OF WAR 3
Pierwsze informacje o zwieńczeniu trylogii. Zagramy już za rok.

008> SPLATTERHOUSE
Ultrabrutalny i krwawy remake klasyka.

010> PRINCE OF PERSIA: ZAPOMNIANE PIASKI
Już gramy w najnowszego Prince'a.

014> PORTAL 2
Był eksperyment, teraz czas na pełnoprawną grę.

016> SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Spider-Man Noir? Oby to się udało...

020> FINAL FANTASY XIV
Ruszyła beta nowego MMORPGa Square Enix.

024> MAFIA II
Ekipa 2K Czech coraz chętniej opowiada o swojej grze.

STAŁE

018> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

030> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

059> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

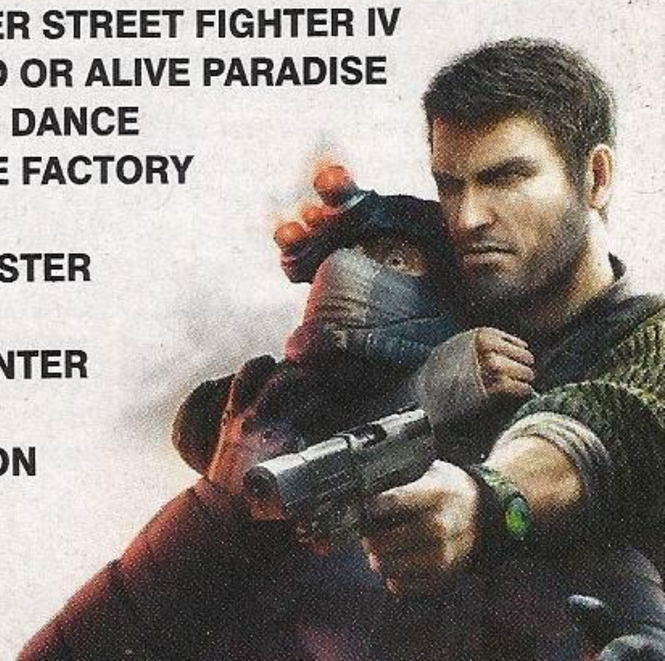
086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

060> LOST PLANET 2
064> DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
066> FINAL FIGHT: DOUBLE IMPACT
066> MASS EFFECT 2: KASUMI'S STOLEN MEMORY
066> MEGA MAN 10
067> LIPS: PARTY CLASSICS
067> LIPS: I LOVE THE 80's
068> SKATE 3
070> NIER
072> SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE
073> GRAN THEFT AUTO IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY /PS3
073> BATMAN: ARKHAM ASYLUM – GAME OF THE YEAR EDITION
074> 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA
076> SUPER STREET FIGHTER IV
078> DEAD OR ALIVE PARADISE
079> JUST DANCE
079> RUNE FACTORY FRONTIER
080> MONSTER HUNTER 3
082> SPLINTER CELL: CONVICTION



Majowa nawałnica

Lost Planet 2, Alan Wake i Force Unleashed 2 – wystąp!

Lost Planet 2 zaskoczyło nas, jakby nie było hardcore'owców, na tyle pozytywnie, że postanowiliśmy uhonorować grę okładką. To prawda, że to „tylko" strzelanina, w której palec nie schodzi ze spustu, ale za to fantastycznie zaprojektowana przez mistrzów z Capcom – pod grą podpisał się Jun Takeuchi, którego możecie kojarzyć jako głównego producenta takiej mało znanej serii, jak Resident Evil, czy choćby twórcę trzeciej Onimushy. Lost Planet 2 jest także wspaniałym przykładem na to, jaki wpływ na japońskich pierwszoligowych developerów mają zachodnie gry i ogólnie trendy obowiązujące na Zachodzie. Lost Planet 2 jest – oczywiście – na wskroś japońska, z gigantycznymi bossami, mechami, karabinami nieraz większymi od bohatera i kustomizacją, czyli tym wszystkim, w czym lubują się nasi skośnoocy bracia. Z drugiej zaś strony, jest nastawiona na kooperację, ma przedziwne i wydumane menu nawet w singlu imitujące multiplayerowe lobby, wreszcie praktycznie rebootuje serię, kompletnie olewając głównego bohatera z pierwszej części.

Maj będzie fantastyczny także za sprawą kilku gier, których premiery zbliżają się wielkimi krokami. Znów chciałoby się wydać przynajmniej tysiąc złotych na nowości – na półki sklepowe zawita przecież długo oczekiwany Alan Wake, którego ograliśmy jeszcze przed premierą. Alan stoczy pojedynek z Red Dead Redemption – gra zapowiada się wręcz niesamowicie, aż nie chce się wierzyć, że Rockstarom wyjdzie wszystko to, o czym informują. W NEO+ znajdziecie obszerne podsumowanie informacji o tej grze. Fani piłkarskich emocji mogą, o ile zainwestują w 2010 FIFA World Cup South Africa, rozegrać wirtualny turniej finałowy jeszcze przed pierwszym gwizdkiem na prawdziwych boiskach. Na chętnych czekają też dwie kolejne potężne gry Capcom – Super Street Fighter IV i Monster Hunter Tri. A nie zapominajmy przecież, że pod koniec maja do sprzedaży trafią: Prince of Persia; Zapomniane Piaski, Split/Second Velocity, czyli ścigałka, która ma aspiracje skopać Burnouta, wyczekiwane przez fanów MMA UFC 2010 i casualowa jazda bez trzymanki w postaci ModNation Racers z duetem Olbrychski & Fronczewski w polskiej wersji językowej! To będą piękne dwa miesiące...

Z innych ważnych tematów: Mielu raportuje z Nowego Jorku, gdzie uczestniczył w pokazie przepięknego Crysis 2, mamy dla Was pierwsze informacje i grafiki z reboota kultowej serii XCOM oraz supersequela Star Wars: The Force Unleashed 2, a także wiele innych materiałów. Obiecuję, że za miesiąc też będzie się działo. Tymczasem zapraszam do lektury i do przeczytania na początku czerwca! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
klątwa islandzkiego wulkanu

Tempo powstawania tego numeru przygięło mnie do ziemi niczym niebo Atlasa; dzięki islandzkiemu wulkanowi o nazwie, której nie jestem w stanie wymówić, musieliśmy zrezygnować z kilku pokazów gier, na które ostrzyliśmy sobie zęby – samoloty nie latały. Na szczęście tematów w nowym numerze i tak nie brakuje, a wypadów w maju szykuje się jeszcze więcej, bo trzeba nadrobić stracony czas. Czekając na swoją kolejkę do Alana, wracam do Lost Planet 2, takich bossów jeszcze nie widziałem.

MARCIN SIKORA // Marcellus
fsbpociauło... bullshit!

Strasznie, ciężko i dziwnie było w kwietniu. Przeplatały się wydarzenia tak niespotykane i na taką skalę, że Wake'owe kombajny mogą się schować. Najpierw cały kraj i mnie także sparaliżowało wiadome wydarzenie, a potem swoje tony popiołu dorzucił islandzki wulkan, przez co recenzja UFC 2010 znalazła się poza zasięgiem. Zostały mi grywalne Zapomniane Piaski, ale jakoś tak przeleciały mi przez palce. Chyba czas na majówkę. Chyba? Na pewno!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
california dreamin'

Miesiąc rozpoczął się pięknie, niemal trzydziestostopniowy upał w Niujorku sprawił, że od razu zachciało mi się żyć. A później wróciłem do Polski i zamarzłem. Dżizas, czy tu musi być tak zimno? Jeszcze ktoś mi powiedział, że praca to naturalna potrzeba człowieka. Taaa, moją naturalną potrzebą jest wylegiwać się na słońcu cały rok i sączyć drinki, ale co kto lubi. Będzie okazja i popracować i poleżeć na plaży już w czerwcu, gdy pojadę na E3. Tylko żeby wulkan znowu nie wybuchł, verdammt.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
a whole lotta nothing

Niech mnie nawet nikt nie pyta w co ostatnio gram. Albo nie, powiem Wam. To chyba całkiem popularna gra pod tytułem „Jak zadowolić wszystkich". Z racji tego, że wciąga jak mało która, od miesiąca praktycznie nie oddalam się od komputera, ignorując nieśmiałe sugestie domowników, że może bym tak się w końcu wykąpał. No nic, jeśli z początkiem maja nie uda mi się wspomnianej gry ukończyć, odstawiam ją na półkę. Wrócę do niej kiedyś, kiedy znowu uznam, że zbyt dużo czasu przeznaczam na życie prywatne.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
sponsorowany przez zurt

Kwiecień nie sprzyjał rozrywce z powodu tragicznych wydarzeń w Rosji i późniejszej żałoby narodowej. Nie zgadzałem się z nim i nie głosowałem na Lecha Kaczyńskiego, ale poranne wiadomości 10 kwietnia dosłownie mnie zaszokowały. Po pierwsze, jakikolwiek był, był prezydentem kraju, a po drugie – zginęło tam wielu innych ludzi, nie tylko polityków. Tyle o poważnych tematach. Jeśli chodzi o gry, zachęcam do zapoznania się z Fragile Dreams – nietuzinkowa pozycja.

GRZEGORZ BROL // Fax
antybiotyki w hurcie

Bolesław Prus nie doczekał się jeszcze swojej gry, choć taki Antek, Faraon, czy Lalka, to przecież idealne tematy na dobre strzelaniny. Pozostaje nam więc inny pisarz, czyli Alan Wake. To jedna z najciekawszych gier na X360. Zaskakuje klimatem, fabułą i bardzo dobrą oprawą graficzną, choć nie jest pozbawiona błędów i cierpi na chorobę przekombinowania... skali wydarzeń. Ja w kwietniu również chorowałem. Angina jest zupełnie niegrywalna.

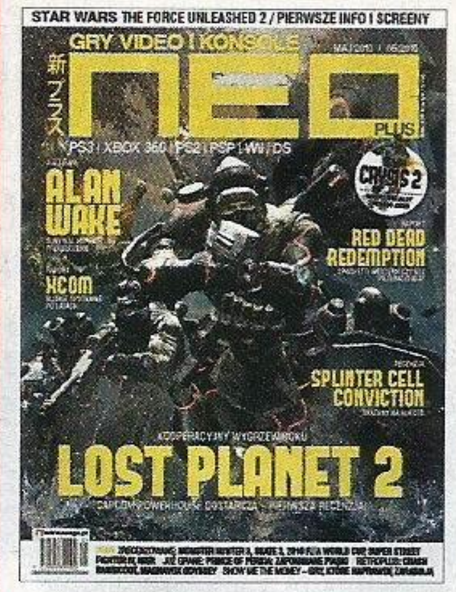
PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
through the loop

Miesiąc upłynął pod znakiem tego, co stało się pod Smoleńskiem... W tamtych dniach jakoś nie potrafiłem czerpać przyjemności z grania i zwyczajnie nie włączałem konsol. Na szczęście kolorowy SSFIV potężnym uppercutem wyrwał mnie ze stanu odrętwienia. W przerwach od kręcenia ćwierćkółek chętnie zatapiałem się w ostatnich odcinkach LOST. Drugiego takiego serialu nigdy nie będzie, a końcowe epizody zaczynają wszystko spinać. Finał obejrzę w gronie znajomych maniaków, a potem już tylko odliczanie do E3!

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
herezja!

Ostatnio Max zastrzelił mnie pytaniem, na jakie gry czekam. Rany boskie, zorientowałem się, że nie czekam na żadne konkretne. Minęły już czasy skreślania dat w kalendarzu do premiery wypatrzonego tytułu. Dlaczegóż tak się dzieje? Starzeję się? Hity wychodzą cały czas? A może mam za mało czasu na granie? Chyba to ostatnie. Czekam na miesiąc wakacji, podczas którego mógłbym nadrobić zaległości. No i modernizację kompa, żeby pyknąć w TW Empires ;P

Special Guest Stars: Krooger



Numer 134 // **maj** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

2 – razy więcej kopii Final Fantasy XIII trafiło do amerykańskich posiadaczy PlayStation 3, niż Xboxa 360, co oznacza, że gracze woleli ładniejszą wersję na PS3... Albo cokolwiek innego, na przykład, że jak Amerykanin kupuje Xboxa, to nie myśli o graniu w japońskie erpegi. I teraz już wiecie, czemu Square nie przyłożyło się do konwersji na X360...

31 – tysięcy sztuk No More Heroes: Heroes' Paradise sprzedało się w Japonii w pierwszym tygodniu po premierze. 16 tysięcy kopii na PS3 i 15 na Xboxa 360. Oby gra ukazała się w Europie i tutaj sprzedała się lepiej, bo inaczej druga część pozostanie exclusivem dla Wii.

40 – milionów Xboksów 360 trafiło do szczęśliwych graczy, ciekawe jak wielu z nich kupiło dwa lub więcej, bo im się popsuły... PS3, które wystartowało rok później, ma już trzydzieści trzy i pół miliona miłośników filmów na Blu-ray... Okej, zgrywamy się, kochamy obie konsole, w przeciwieństwie do Japończyków, którzy kupili pięć baniek PS3 i tylko milion dwieście Xboksów.

45 – procent. O tyle zmalała sprzedaż gier na DSa w Europie pomiędzy kwietniem a grudniem 2009, w USA spadek był o wiele mniejszy (o 11 procent). To oczywiście wynik popularności kart pozwalających odpalać pirackie ROMy bez konieczności przerabiania konsoli. Nic dziwnego, że Ninty chce wprowadzić na rynek 3DS, tylko czy da radę lepiej je zabezpieczyć?

50 – tysięcy sztuk Red Steel 2 sprzedało się w Stanach Zjednoczonych w ciągu dwunastu dni od premiery gry. Ubisoft niczym Sega, już niedługo zacznie pewnie głośno narzekać na Wii i stwierdzi, że na tej konsoli nie da się zarobić na grach dla core'owych graczy. Na szczęście trzecią część Francuzi będą mogli wydać na Move i Natala.

3 MAJ Z NAMI NA WIOSNĘ!

Splinter Cell Conviction PC / XBOX 360

~~119.90~~ **98.90** ~~199.90~~ **189.90**

« Polska wersja
« Więcej akcji, niż w poprzednich "Splinterach"
« Pełen arsenał zapierających dech w piersiach innowacji
« Unikalny typ narracji
« Opcja kooperacji dla dwóch graczy!

Prince of Persia Forgotten Sands PL/ANG PS3 / XBOX 360

od **179.90**

« 2 wersje językowe - PL i ANG!
« Prince of Persia znowu w starszym, świetnym stylu!
« Mix sprawdzonych rozwiązań - walki, platformy i zagadki!
« Nowe umiejętności wpływania na siły natury

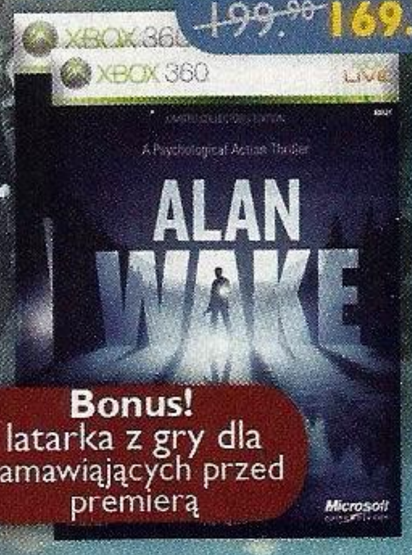
Lost Planet 2 PS3 / XBOX 360

~~199.90~~ **159.90**

« Rewelacyjna cena!
« Kooperacja do 4 graczy w kampanii!
« Walki wymagające taktycznego podejścia!
« Tak wielkich przeciwników jeszcze nie było!

Alan Wake Ed. zwykła / Ed. Specjalna

~~199.90~~ **169.90** ~~239.90~~ **199.90**



Bonus! latarka z gry dla zamawiających przed premierą

« Psychologiczny thriller eklsuzywnie wydany na Xboxa 360!
« Fabuła ze zwrotami akcji, frapującymi postaciami i szokującymi odkryciami
« Gra twórców Maxa Payne'a!

Red Dead Redemption PS3 / XBOX 360

~~229.90~~ **199.90**

« Nareszcie GTA na Dzikim Zachodzie
« Najbardziej rozbudowany świat od czasów GTA IV
« Masa wątków i misji pobocznych
« Idealnie odwzorowany klimat Dziekiego Zachodu

Split/Second PS3 / XBOX 360

~~219.90~~ **179.90**

« Najlepsza gra wyścigowa targów E3 2009!
« Dokonuj zniszczeń otoczenia na wielką skalę, by utrudniać wyścig oponentom
« Klimat Ridge Racera (drifty!) i Burnouta (demolka!) w jednym
« W wersji PS3 kod na specjalny samochód gratis!

UFC 2010 UNDISPUTED PS3 / XBOX 360

od **179.90**

Szczegóły na ultima.pl

« 3 wersje do wyboru na każdą platformę!
« Edycja II: 4 dodatkowych fighterów i specjalne pudełko
« Edycja III: dodatkowa płyta DVD + plakat

Prince of Persia Forgotten Sands 119,90

InviZimals + kamera! 139,90

Little Big Planet 119,90

Grand Theft Auto Chinatown Wars 99,90

Więcej gier PSP na ultima.pl

PlayStation Portable 3004 589,-

Ładna pogoda? Graj na dworze! :)

Nie tylko premiery! Nie przegap tych okazji!

- GTA IV PS3 84,90
- Star Wars Force Unleashed 64,90
- Star Ocean The Last Hope 159,90
- Assassin Creed 79,90
- Borderlands 129,90
- Virtua Fighter 5 79,90
- Soul Calibur IV 79,90
- Brutal Legend 89,90
- Guitar Hero III + gitara 199,90
- Batman Arkham Asylum 129,90
- Ghostbusters 139,90
- Naruto Ultimate Ninja Storm 119,90
- NHL 2K8 39,90
- Blazblue 159,90
- Bioshock 2 139,90
- Resistance 2 69,90
- MAG 129,90
- Call of Juarez Wiezy Krwi 99,90
- Ratchet & Clank Quest for Booty 49,90
- Stormrise 34,90
- Yakuza 3 159,90
- Wipeout HD Fury 59,90
- Modern Warfare 2 Hardened Edition 219,90
- Aliens vs Predator Survivor Edition 189,90
- MX vs ATV 139,90
- EyePet + kamera 159,90

Kontakt
ULTIMA
Świat Elektroniki Użytkowej
SKLEP: (22) 624-70-16
BIURO: (22) 485-52-11
ultima@ultima.pl
WWW.ULTIMA.PL

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GEARS OF WAR 3

Ramię w ramię z Locustami

TRYLOGIA ZAKOŃCZY SIĘ DOPIERO W KWIETNIU PRZYSZŁEGO ROKU, ALE TO NIE OZNACZA KOŃCA WOJNY Z LOCUSTAMI

Cliff Bleszinski wie, że nie zabija się kury znoszącej złote jajka (inaczej pracowałby w Activision); zamykająca trylogię trzecia część Gears of War nie będzie ostatnią grą z serii. Poprzednie dwie odsłony sprzedały się w liczbie dwunastu milionów egzemplarzy, a skoro jest ogromne ciśnienie na ten tytuł, Epic prawdopodobnie pójdzie drogą Bungie. Nie wiadomo, czy zakończy się na Gears 3: ODST i Gears: Reach, czyli kolejnych częściach z nowymi bohaterami, czy ukażą się również spin-offy (RTSowy Gears: Wars), ale wszystko wskazuje na to, że seria jeszcze długo będzie nam towarzyszyć. Nam, czyli konsolowcom, a dokładniej mówiąc – posiadaczom Xboxów 360, bo o wersji na PlayStation 3 nie ma co marzyć. Pecetowcy też mogą zapomnieć o trzeciej części, zgodnie z wcześniejszą deklaracją Bleszinskiego, pierwsze Gears of War skodowane przez People Can Fly to jedyna gra z serii, w którą zagrają.

Jeśli do tej pory nie daliście się przekonać, że zabijanie Locustów piłą mechaniczną umieszczoną pod lufą Lancera jest maksymalnie sycące, trójka również Was nie wciągnie. Zapowiada się na jeszcze więcej tego samego, tylko – jak to u Cliffy'ego B. – bigger, better and more badass.

NOWE ZAGROŻENIE

Bigger dotyczy kooperacji. Pomijając tryb Horde, w którym jednocześnie mogło współpracować aż pięć osób, liczba graczy w koopie w Gears of War ograniczona była do dwóch. Dało się to zrozumieć biorąc pod uwagę, jaki charakter miały misje opancerzonych bohaterów – nie było na tyle epicko (aż tak bardzo przechlapane), żeby do pomocy przy przechodzeniu gry zapraszać trzech innych wymiataczy. Teraz to się zmieni, czego należało się spodziewać, trylogia Gearsów musi zostać zamknięta z należytym przytupem, końcówka nie może rozczarować, jak w dwójce, gdzie atak Locustów na ostatni bastion ludzkości wyglądał jak jeszcze jedna mało ważna bitwa, a nie szturm totalny gigantycznego wojska mający zmieść z powierzchni Sery ludzkie niedobitki.

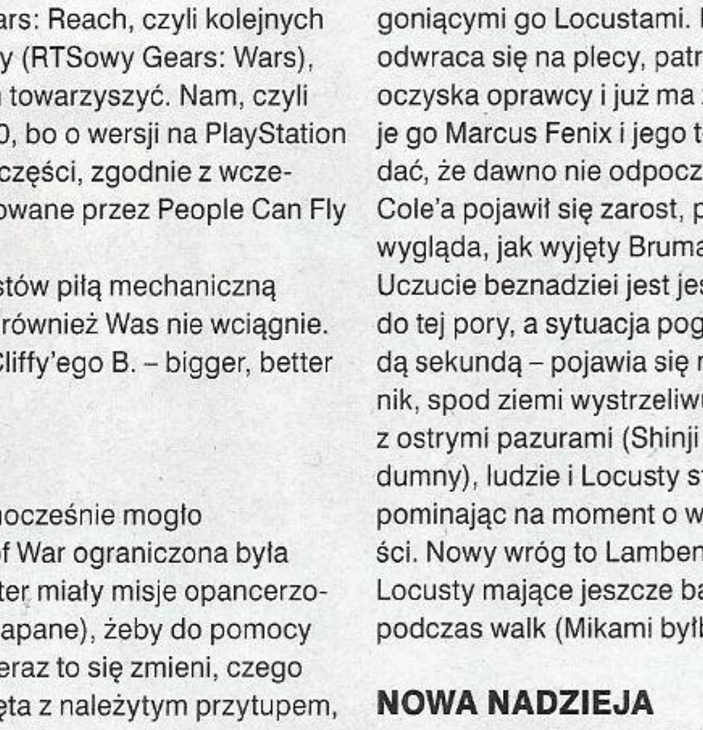
Epic zaprezentowało krótki zwiastun, który uchylił rąbka tajemnicy. Jacinto zostało zniszczone, na gruzach toczą się walki, wśród ocalałych jest Cole uciekający przed goniącymi go Locustami. Bohater pada, odwraca się na plecy, patrzy w kaprawe oczyska oprawcy i już ma zginąć, gdy ratuje go Marcus Fenix i jego towarzysze. Widać, że dawno nie odpoczywali, na twarzy Cole'a pojawił się zarost, pancerz Marcusa wygląda, jak wyjęty Brumakowi z gardła. Uczucie beznadziei jest jeszcze większe niż do tej pory, a sytuacja pogarsza się z każdą sekundą – pojawia się nowy przeciwnik, spod ziemi wystrzeliwują wielkie macki z ostrymi pazurami (Shinji Mikami byłby dumny), ludzie i Locusty strzelają do nich zapominając na moment o wzajemnej nienawiści. Nowy wróg to Lambent, czyli zmutowane Locusty mające jeszcze bardziej mutować podczas walk (Mikami byłby wniebowzięty).

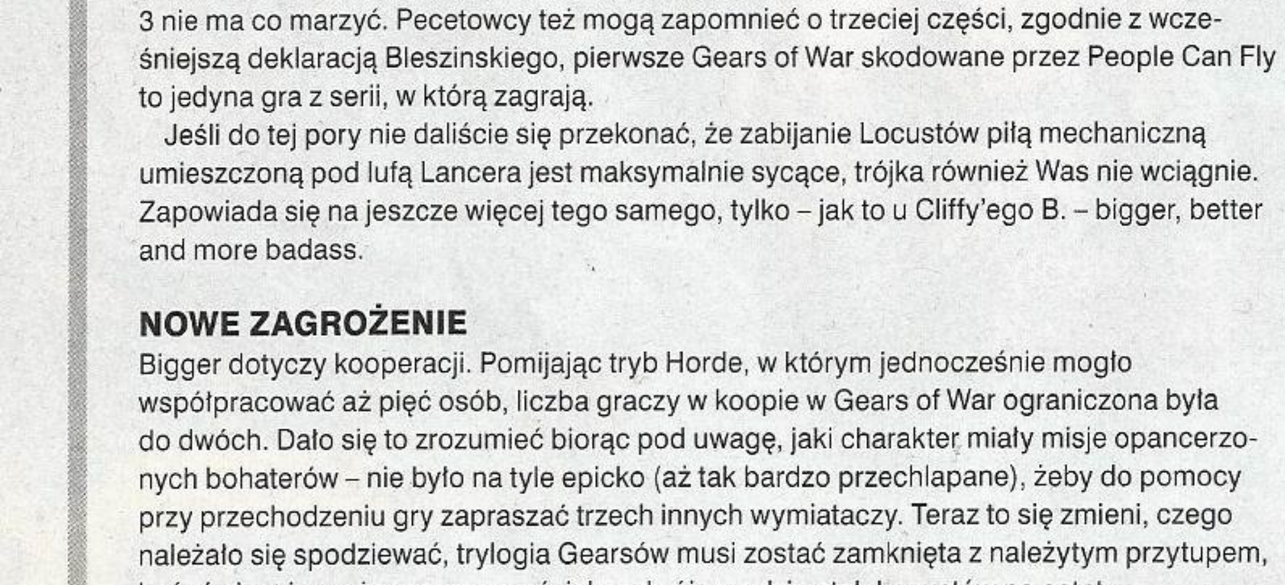
NOWA NADZIEJA

Better ma być fabuła, napisze ją autorka dwóch książek o walce ludzi z Locustami, kolejne dwie są w drodze, a Rod Fergusson z Epic zaleca, by przeczytać ostatnią przed zagraniem w Gears of War 3, ale umówmy się, raczej niewiele stracicie, jeśli zignorujecie jego słowa.

Marcus zapewne spotka ojca, lepiej poznamy jego relację z Anyą Stroud, z którą do tej pory rozmawiał przez radio, a teraz dziewczyna prawdopodobnie będzie kolejną grywalną postacią. Skoro za broń chwytają kobiety, to znak, że do walki stają absolutne resztki żołnierzy COG. Cliffy zdradził, że gracze pokierują dwiema czteroosobowymi drużynami, ich losy mają się przeplatać w stylu historii pokazanych w *Pulp Fiction*.

Gears of War 3 przede wszystkim będzie more badass, wśród nowych broni pojawi się dwururka, zabójcza na krótkim dystansie, a także protoplasta Lancera „kopiący jak muł, gdy się z niego strzela" z wielkim ostrzem zamiast piły. Zobaczymy, jak się będą sprawować w multiplayerze, oby nowy shotgun nie okazał się zbyt potężny. Powróci kilka starych map, a gracze mają być lepiej dobierani na podstawie pingu, żeby nikt nie lagował. O usprawnieniach w multi i singlu (podobno cover system ma ulec przemodelowaniu, żeby był „najlepszy na rynku") jeszcze napiszemy, w końcu premiera dopiero za rok. Cliffy, szybciej! //**Mielu**





INFO
DEVELOPER: EPIC
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: KWIECIEŃ 2011
KONSOLA: XBOX 360

OD 14 MAJA 2010

IM BLIŻEJ BĘDZIE PRAWDY, TYM WIĘCEJ ZROZUMIE

ALAN WAKE®

ZANIM ZAGRASZ
ZOBACZ PREQUEL

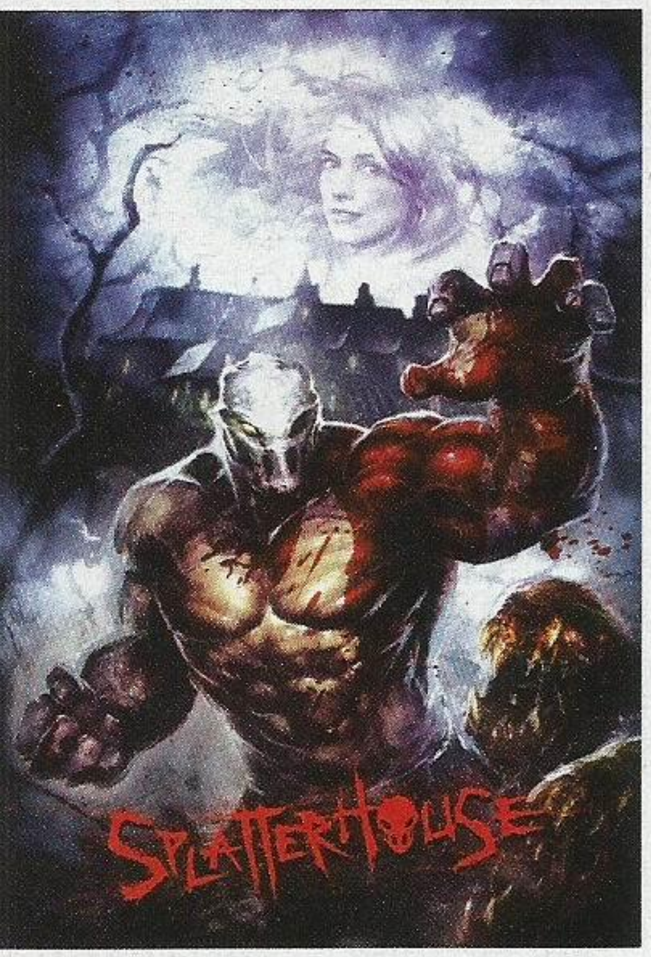
BRIGHT FALLS

PREMIERA 22 KWIETNIA
NA XBOX.COM/ALANWAKE

16
www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360.



SPLATTERHOUSE

Kuzyn Pudziana w krwawym tańcu z demonami

Tytuł mówi wszystko, Splatterhouse to kandydat do miana najbrutalniejszej gry wszech czasów, o którym negatywnie będą wypowiadać się ludzie twierdzący, że gry video to źródło największego zła na świecie. Jednocześnie – mogliście się tego po nas spodziewać – jest to jedna z najbardziej wyczekiwanych przez nas wczesnojesiennych premier. Kochamy krwawą jatkę, w tym temacie nic się nie zmieniło, a produkcja Namco Bandai zapowiada się na brutalniejszą od słynnego MadWorld. Zresztą taki chyba właśnie jest plan autorów – dostarczenie megakrwawej gry i nie ukrywanie tego pod płaszczykiem czarno-białej oprawy graficznej. Osoby o słabych żołądkach proszone są o przerwanie czytania w tym miejscu. To jak, gotowi na przejażdżkę?

☐ **Skurczybyk w masce kontra… No właśnie, kim będą przeciwnicy Ricka, którzy ochoczo staną do walki i zginą w ogromnych mękach? Demony czy mutanty? Wygląda na to, że większość z nich będzie miała postać humanoidalną. Obrońcy moralności mogą tego nie wytrzymać nerwowo.**

☐ **Pałka nabijana gwoździami to znak firmowy Splatterhouse, chociaż powinien być nim tasak, który pojawił się w japońskiej, nieocenzurowanej wersji. W nowej odsłonie prawdopodobnie zastąpi go maczeta. Przeciwników da się zmasakrować ich kończynami, tylko najpierw trzeba będzie im je wyrwać. Drobiazg...**

SPLATTER STRONG MAN

Splatterhouse będzie właściwie remake'iem chodzonego scrollowanego mordobicia 2D sprzed ponad dwudziestu lat. Fabuła zostanie w pewnym stopniu zmieniona i odrobinę mocniej zarysowana niż w oryginale, generalnie jednak chodzi o to samo: parka studentów Rick oraz Jennifer trafia do budynku West Mansion znanego tu i ówdzie jako Splatterhouse. Nazwa nie wzięła się z powietrza, dziewczyna zostaje uprowadzona przez szalonego naukowca (w nowej grze będzie to prawdopodobnie nauczyciel pary), a chłopak pozostawiony na pastwę krwiożerczych mutantów. W oryginale Rick ginął, ale do życia przywracała go maska Majów wyglądająca jak maska hokejowa, jednak skojarzenia z bohaterem filmu „Piątek trzynastego" były zbyt oczywiste. W kolejnych częściach coraz bardziej przypominała czaszkę i właśnie taką w odświeżonym Splatterhouse będzie nosił Rick.

Widzicie jak wygląda bohater? Nie wpisuje się w stereotyp studenta – z taką klatą, a przede wszystkim z takimi plecami spokojnie mógłby wziąć udział w turnieju strongmenów i wygrać go deklasując nawet Pudziana. To zasługa maski, której moc przemieni chłopaka w bestię, prawdziwą maszynę do zabijania i przy okazji pozbawi go skrupułów, uodparniając na widok wyrywanych części ciała, krwi spływającej po ścianach, czaszek miażdżonych potężnymi dłońmi…

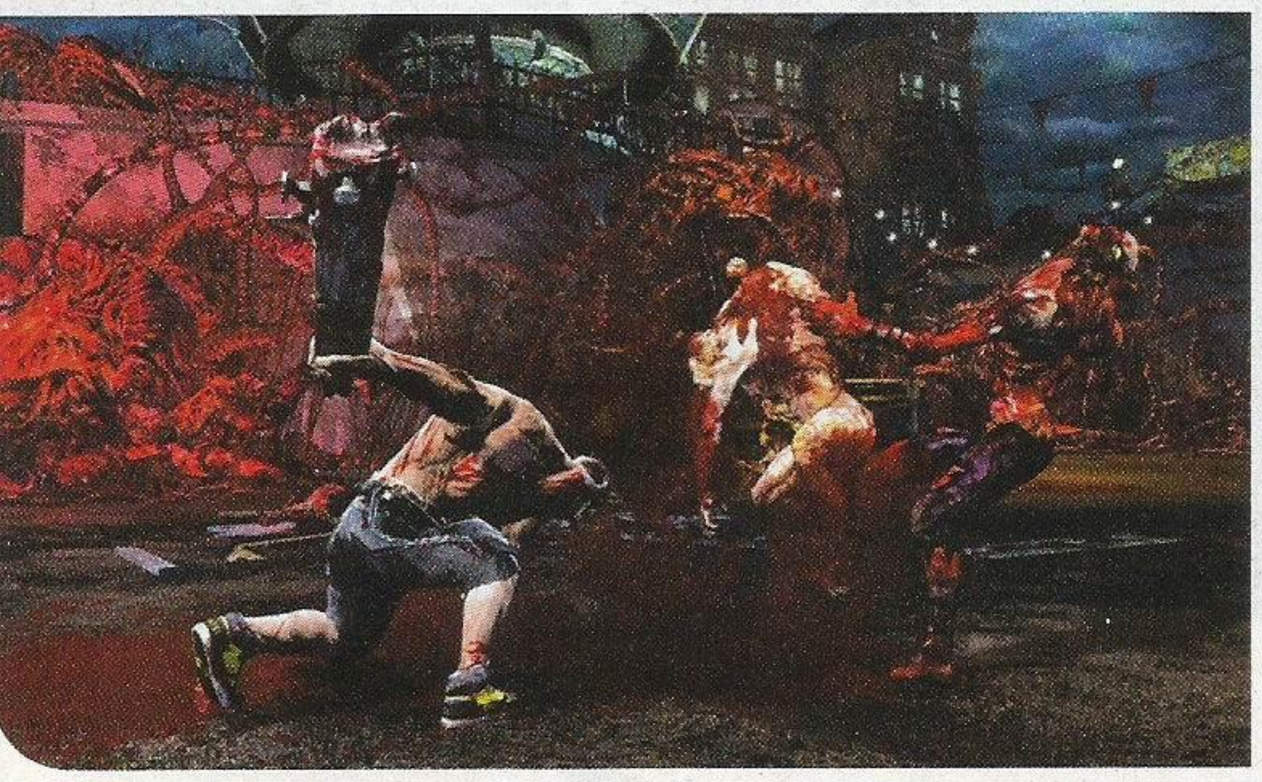
ŻADNYCH QUICK TIME EVENTÓW, ANI TYM BARDZIEJ SCENEK PRZERYWNIKOWYCH, AUTORZY MÓWIĄ, ŻE RÓWNIE DOBRZE GRACZ MÓGŁBY ODŁOŻYĆ PADA, A CHODZI O TO, ŻEBY JAK NAJBARDZIEJ WCZUŁ SIĘ W ROLĘ

Nowy Rick wygląda zabawnie z ogromnymi mięśniami, białymi (ale upapranymi krwią) majtkami wystającymi spod podartych dżinsowych spodenek i łańcuchem zaczepionym przy skórzanym pasku. Lepiej tak, niż w zielonych spodniach i T-shircie z oryginału z 1988 roku.

KREW PŁYNIE STRUMIENIAMI

Jeśli graliście w MadWorld albo chociaż widzieliście tę grę na filmach w sieci, wiecie czym będzie Splatterhouse: chodzonym, trójwymiarowym mordobiciem z juchą zalewającą podłogi, ściany, przeciwników oraz bohatera, a także z brutalnymi finisherami tu zwanymi „splatterkillami". Żadnych quick time eventów, ani tym bardziej scenek przerywnikowych, autorzy mówią, że równie dobrze gracz mógłby odłożyć pada, a chodzi o to, żeby jak najbardziej wczuł się w rolę; aby poczuł, że faktycznie to on zadaje ciosy.

Twórcy MadWorld mieli ułatwione zadanie tworząc grę na Wii, wiilot i gruszka zwiększyły „immersję", żeby przylać przeciwnikowi dechą nabitą gwoździami trzeba było autentycznie machnąć ręką, a nie po prostu wcisnąć przycisk. Wsparcie dla Natala i Move w Splatterhouse nie zostało



□ **Żeby nie było nudno (że co?), od czasu do czasu do Ricka zagada maska. Brzmi zabawnie, ale w sumie to dobry pomysł, bo przez dobrych kilka godzin tylko walczyć i z nikim nie gadać to trochę bez sensu. Nawet Jack w MadWorld utrzymywał kontakt radiowy z… A nie powiem, nie wszyscy grali, więc bez spoilerów. Aha, magiczny przedmiot nazywa się „Terror Mask”.**

zapowiedziane, co zatem proponuje Namco? Do wykonania splatterkilli zostaną wykorzystane gałki analogowe, przykładowo żeby zmiażdżyć przeciwnikowi czaszkę trzeba będzie kilkukrotnie ruszyć nimi równocześnie do wewnątrz i na zewnątrz. Jedna masakra to za mało, będąc tak delikatnym gracz nigdy nie napełni specjalnego wskaźnika (zmierzy poziom rozlanej krwi), by przejść w tryb berserk, w którym Rick stanie się nietykalny i otrzyma dostęp do najpotężniejszych, a przy okazji najbrutalniejszych ciosów. Dopiero gdy z głowy nieszczęśnika wylecą wszelkie wnętrzności i w rękach bohatera pozostanie krwawa breja, maska zostanie „nakarmiona”.

W HOŁDZIE RZEŹNIKOWI

W starym Splatterhouse miejscem akcji była wspomniana wcześniej posiadłość doktora Westa, tym razem ma ona posłużyć jako hub, stąd Rick wyruszy do różnych koszmarnych miejsc, by odnaleźć porwaną Jennifer. Dandy Land to diabelskie wesołe miasteczko, więc nie powinno zabraknąć spotkań z demonicznymi klaunami. O innych miejscówkach niewiele wiadomo, prawdopodobnie akcja będzie toczyć się na dziedzińcu West Mansion, na cmentarzu, możliwe, że również w dzień w okolicach posiadłości, a także w podziemiach kojarzących się z Tomb Raiderem. To właściwy trop, bohater będzie musiał skakać po platformach i odbijać się od ścian unikając zabójczych mechanizmów znanych z przygód Lary Croft. Te sekcje zręcznościowe będą ukłonem w stronę starego Splatterhouse, w którym pojawiały się tego typu przeszkadzajki. Jeszcze lepiej, w niektórych momentach akcja zostanie pokazana z boku, jak w dwuwymiarowym sidescrollowanym mordobiciu. Na podobny pomysł wpadło już wcześniej Square Enix, znajdziecie go w recenzowanej w tym numerze NEO Plus grze Nier.

SPLATTER RETRO HOUSE

Pierwszy Splatterhouse ukazał się dwadzieścia dwa lata temu na automatach w Japonii, edycje konsolowe, amerykańskie i europejskie zostały ocenzurowane, dopiero na płycie z remake'iem znajdzie się oryginalna niepocięta wersja, a wraz z nią druga i trzecia część serii. >>>A teraz przestańcie czytać, jeśli nie chcecie spoilerów<<< W oryginale Jennifer zamieniła się w olbrzymiego demona i próbowała zabić Ricka, bohater pokonał ją, ale dziewczyna zginęła. Wkurzony chłopak zniszczył posiadłość, która okazała się żywym organizmem, a następnie rozbił maskę i uciekł. Maska sama się poskładała i pożegnała bohatera demonicznym śmiechem. Hahaha...

KRWAWO I OBRZYDLIWIE

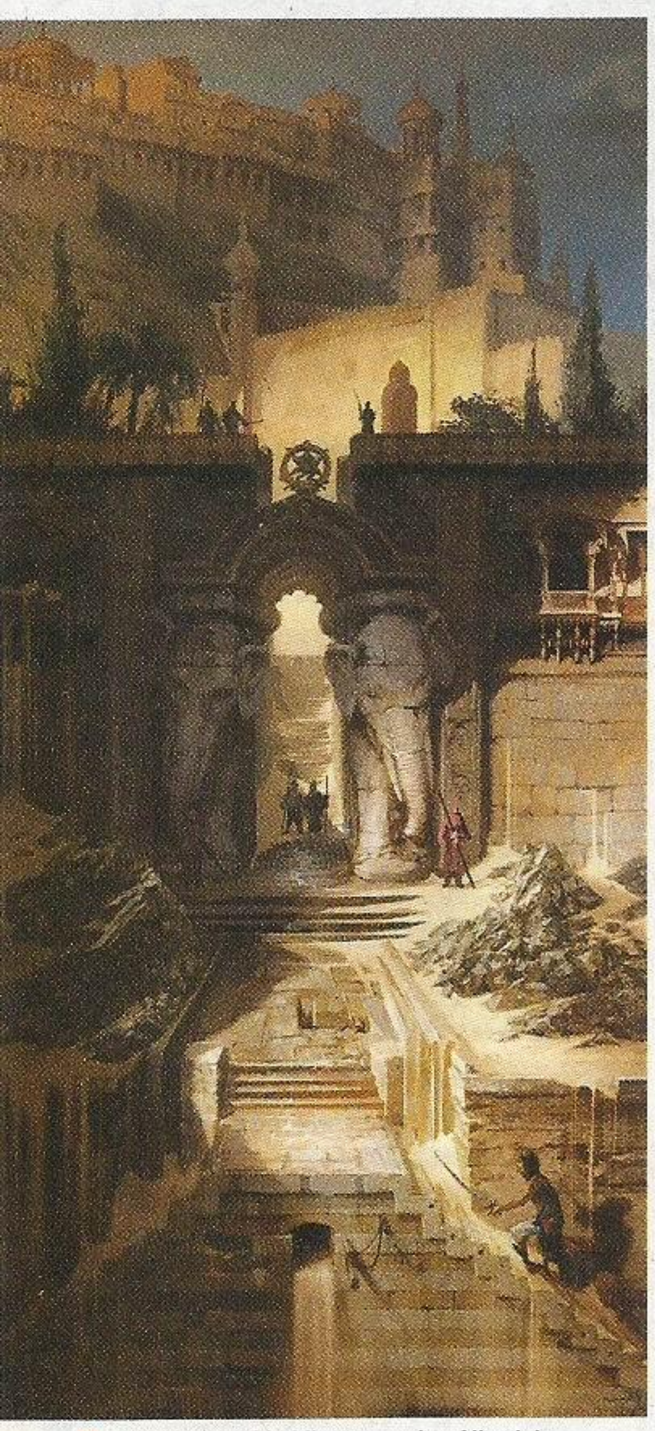
Dziwacznie zrobi się, gdy Rick dotrze do miejsc, gdzie ze ścian wystawać będą gigantyczne oczy (da się je wyrwać), a miejsce drzwi zajmą usta (bekające), które należy nakarmić przeciwnikami, żeby móc przez nie przejść. Czasami gracz zostanie zmuszony do wykonania ściśle określonego zadania, w stylu na przykład wbicia bestiom w tyłki potężnych kolców, a następnie podpalenia tak nadzianych nieszczęśników. A czy wspominałem już o możliwości oderwania demonom kończyn i wykorzystania ich w walce jako broni?

Ciekawi mnie tylko jak bardzo zostanie zmieniona fabuła gry. W oryginale do totalnie popierniczonego świata, o którym pisałem przed chwilą, Rick trafił po pewnym niezbyt miłym incydencie z Jennifer – szczegóły w ramce, ale to spoiler, więc uważajcie. Najbardziej cieszy mnie, że Splatterhouse w ogóle się ukaże. Namco zwolniło poprzedniego developera i przekazało produkcję gry wewnętrznemu teamowi mającemu na koncie Afro Samurai (przy okazji zakontraktowało kilku… zwolnionych wcześniej autorów). Ta ekipa udowodniła, że zna się na rzeczy i ze Splatterhouse też powinni sobie poradzić. //**Mielu**

JUŻ GRANE!

PRINCE OF PERSIA ZAPOMNIANE PIASKI

Książę zebrał zabawki i powrócił do swej ulubionej piaskownicy



□ Persko-indyjskie klimaty rządzą. Niewiele jest settingów, które mocniej potrafią podkreślić bajkowość i egzotykę opowieści. To zapewne wpływ *Baśni tysiąca i jednej nocy*, ale być może też mimo wszystko pewna bliskość kulturowa tego bliższego Orientu – Chiny i Japonia są już odrobinę za daleko...

Nie w sensie, że to będzie sandbox, w żadnym (na szczęście) razie. Książę po prostu znów pobawi się z piaskowymi stworami w ciuciubabkę. I to w starym, dobrym stylu Sands of Time i Warrior Within, tyle że na nowej generacji konsol. Tak więc wszyscy ci, którzy narzekali na samograja, jakim była bajkowa edycja przygód Księcia, tym razem dostaną to, czego im brakło. Mnóstwo skakania, dużo zagadek, sporo walki i kilka ciekawych nowinek, które urozmaicą wymienione cechy składowe każdej dobrej odsłony Prince of Persia.

CZY TO TY, KSIĄŻĘ?

Równie dobrze seria mogłaby nosić tytuł „Przygody człowieka o tysiącu twarzy" – w żadnej części Książę nie wyglądał tak samo, jak w poprzedniej. Między wydarzeniami z Sands of Time i Warrior Within minęła ponoć dekada, więc bohater stwardniał i zhardział i jeszcze dało się to jakoś naciąganie wyjaśnić. Ciekawostką jest, że Zapomniane Piaski są umiejscowione pomiędzy wspomnianymi grami, więc twarz Księcia teoretycznie powinna mieć cechy obu „tamtych" Książąt. Moim zdaniem nie do końca się to udało i do miksu dorzucił się jeszcze Jake Gyllenhaal z filmu Prince of Persia, który będzie miał premierę w tym samym czasie, co gra, a który niewiele będzie miał z nią wspólnego, poza tytułem i bohaterem oczywiście.

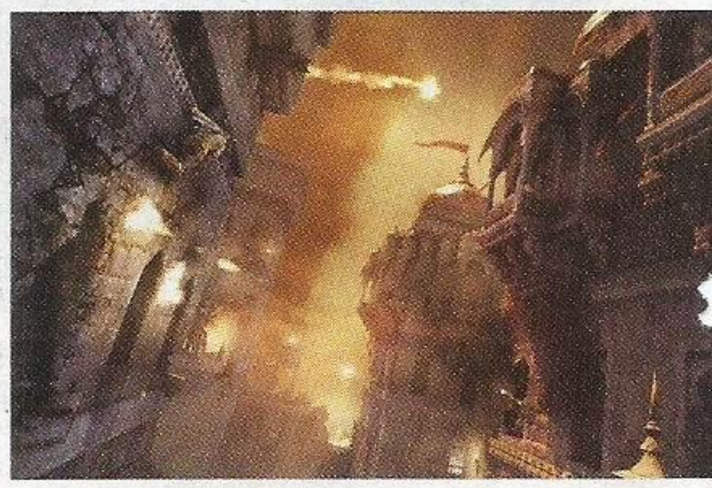
Tak czy inaczej, Książę wraca do domu po awanturze ze złym Wezyrem i uratowaniu pięknej Farah i postanawia wpaść z wizytą do swojego brata Malika. Na miejscu okazuje się, że miasto i pałac Malika oblegają potężni wrogowie, a pomysł Malika, by użyć starożytnej mocy do rozwiązania problemu przynosi więcej szkody niż pożytku. Po chwili oprócz Malika i Księcia w pałacu aktywność przejawiają wyłącznie wrogowie, a wszyscy obrońcy zamienili się w solidne kamienne figury. No i się zaczyna.

KOPEM I MIECZEM

Jak wiadomo, każda przygoda Księcia wymaga używania miecza. Problem w tym, że system, który sprawdził się poprzednich częściach, a także w obu Assassin's Creed, jest już z lekka przeterminowany i nie daje wielkiej satysfakcji grającemu. Generalnie sprowadza się on bowiem do blokowania i oczekiwania na okazję do kontry. Jak temu zaradzono? Bardzo prosto – usunięto możliwość blokowania, hehe. Teraz Książę po prostu nie może dać się trafić. A że jest znanym akrobatą, radzi sobie z tym całkiem nieźle. Poza tym przeciwnicy są wolni, jak wydmy i raczej bezmyślni, więc wymanewrowanie ich, lub oddzielenie ofiary od stada nie jest specjalnie trudne.

Podczas ogrywanie wersji beta napotkałem cztery rodzaje przeciwników – mięso armatnie w postaci zwykłych szkieletorów, powolnych i odpornych mocarzy, chowających się za tarczami tchórzy oraz magików, którzy ciągle przyzywają posiłki. Kolejność pozbywania się wrogów jest więc odwrotna od powyższej. Najpierw summonerzy, potem kolesie z tarczami – na oba te typy świetnie działa solidny kopniak i dobicie, potem siłacze oraz zwykli frajerzy, których wystarczy po prostu zaszlachtować. Na papierze brzmi to prosto, ale w akcji jest nieco trudniejsze, bo takich chmar wrogów jeszcze w tej serii nie widziałem. Podczas największych starć musiałem wyrżnąć kilkudziesięciu. A że nieraz przegapiłem czającego się w kącie summonera, to miałem pracy więcej, niż bym sobie życzył.

Walka jest tym elementem PoP, który nie sprawił mi problemów. Książę z wrogami radzi sobie świetnie, a z pomocą magii po prostu genialnie. Wydaje się, że albo: a) beta była jeszcze niezbalansowana, b) twórcy nie chcą frustrować walką, wolą pomęczyć innymi elementami.



JUMP AROUND

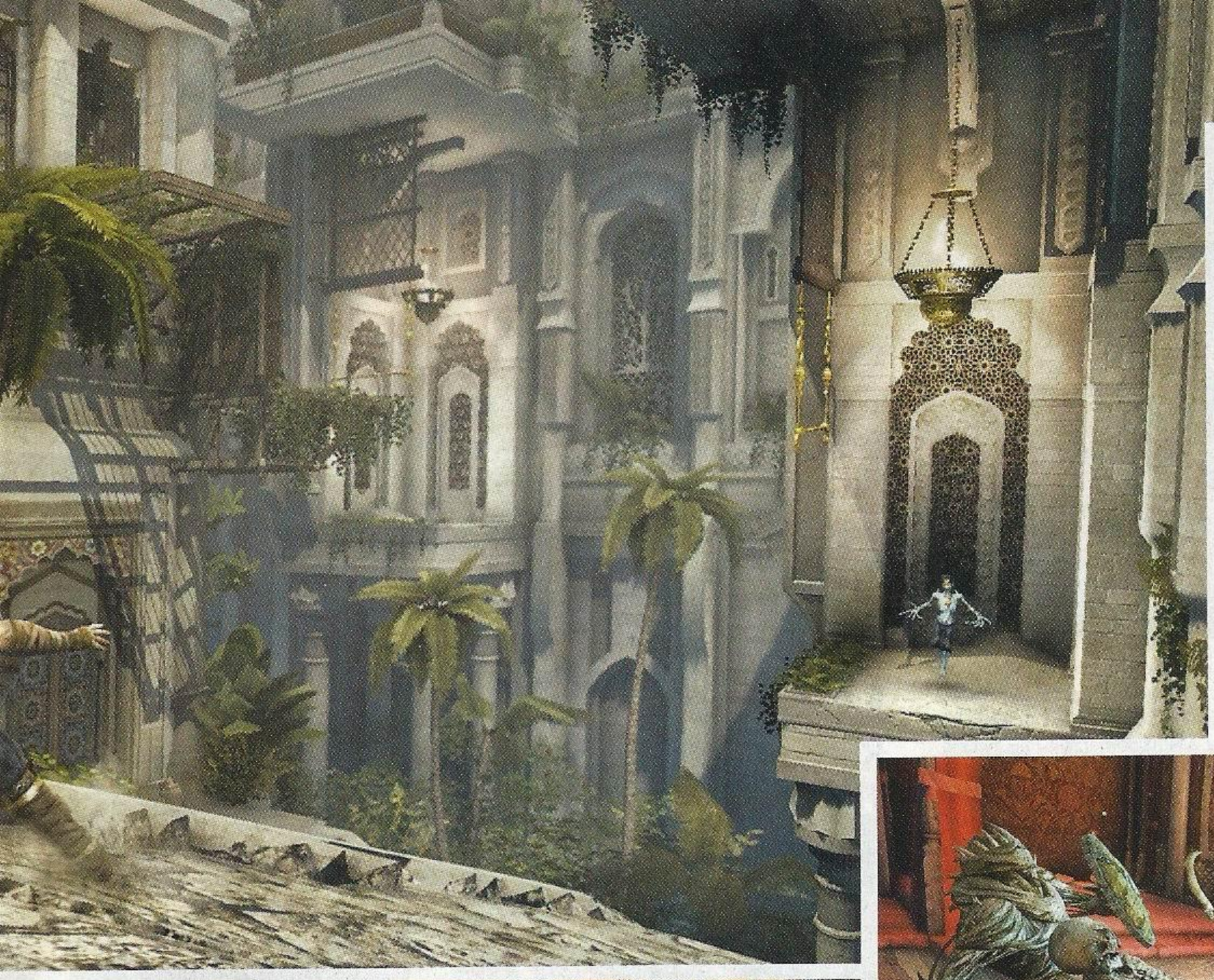
Niedawny Książę na HD geny skakał nawet sporo, ale wyzwania w tym było niewiele. W Zapomnianych Piaskach skakania jest cała masa, a wyzwania jeszcze więcej. I to mi się podoba – zawsze ceniłem fajnie ustawione zagadki akrobatyczne. Wiadomo, że były one kompletnie nierealistyczne, ale nigdy mnie to nie zrażało. Po prostu uwielbiałem rozgryzanie kombinacji skoków, biegania po ścianach, omijania pułapek oraz wciskania przycisków. Ale to wszystko dostałem już na poprzedniej generacji konsol. Twórcy gry wpadli na pomysł jak to urozmaicić i to w taki sposób, żeby już w ogóle było superefektownie i tak wydumanie, że bardziej nie można. Otóż w pewnym momencie Prince dostaje od pięknego Dżina w kobiecej postaci moc „utwardzania" wody. Jest to tak jakby jej zamrażanie, ale nie poprzez działanie niskiej temperatury, a raczej czasu i władzy nad żywiołem. Tak czy inaczej, woda po użyciu tej mocy zmienia stan skupienia na stały, ale na pewno nie śliski.

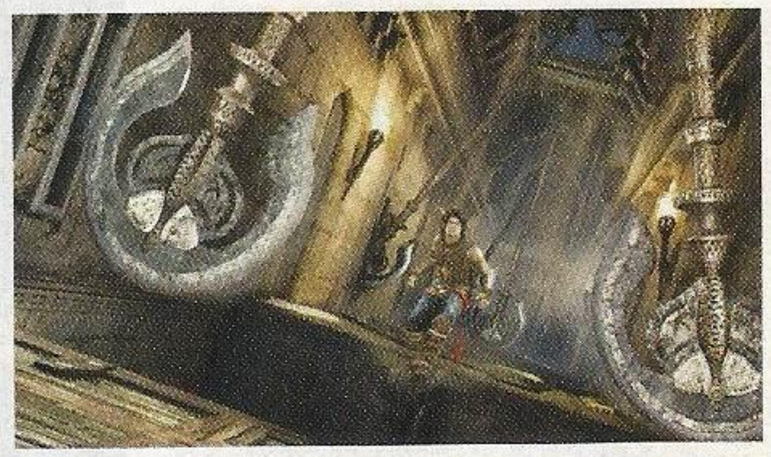
No i rozpoczyna się prawdziwa jazda – na początku znane sekwencje – skok z kolumny na kolumnę, z drążka na drążek, wszystko po staremu, tylko że trzeba trzymać przycisk „utwardzania", który pochłania odpowiedni pasek. Moc „puści", gdy pasek się skończy. Na szczęście wystarczy przycisk odpuścić na dosłownie ułamek sekundy, by pasek naładował się do pełna, ale woda w tym czasie traci oczywiście nadaną jej solidność. Po chwili

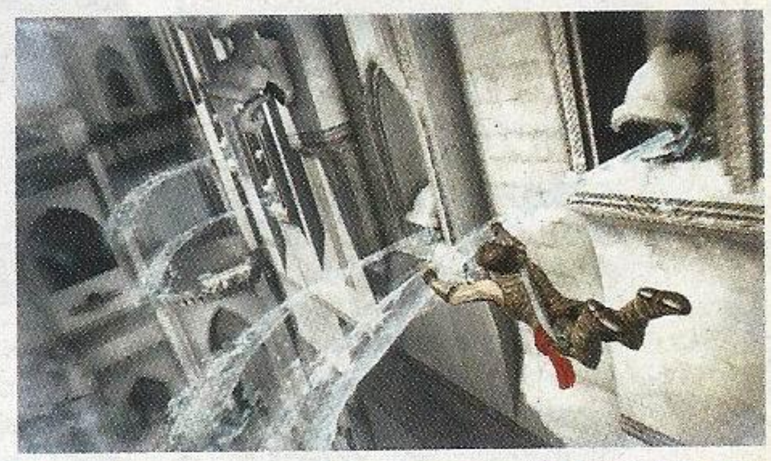
ZAWSZE CENIŁEM FAJNIE USTAWIONE ZAGADKI AKROBATYCZNE, PO PROSTU UWIELBIAM ROZGRYZANIE KOMBINACJI SKOKÓW, BIEGANIA PO ŚCIANACH, OMIJANIA PUŁAPEK ORAZ WCISKANIA PRZYCISKÓW

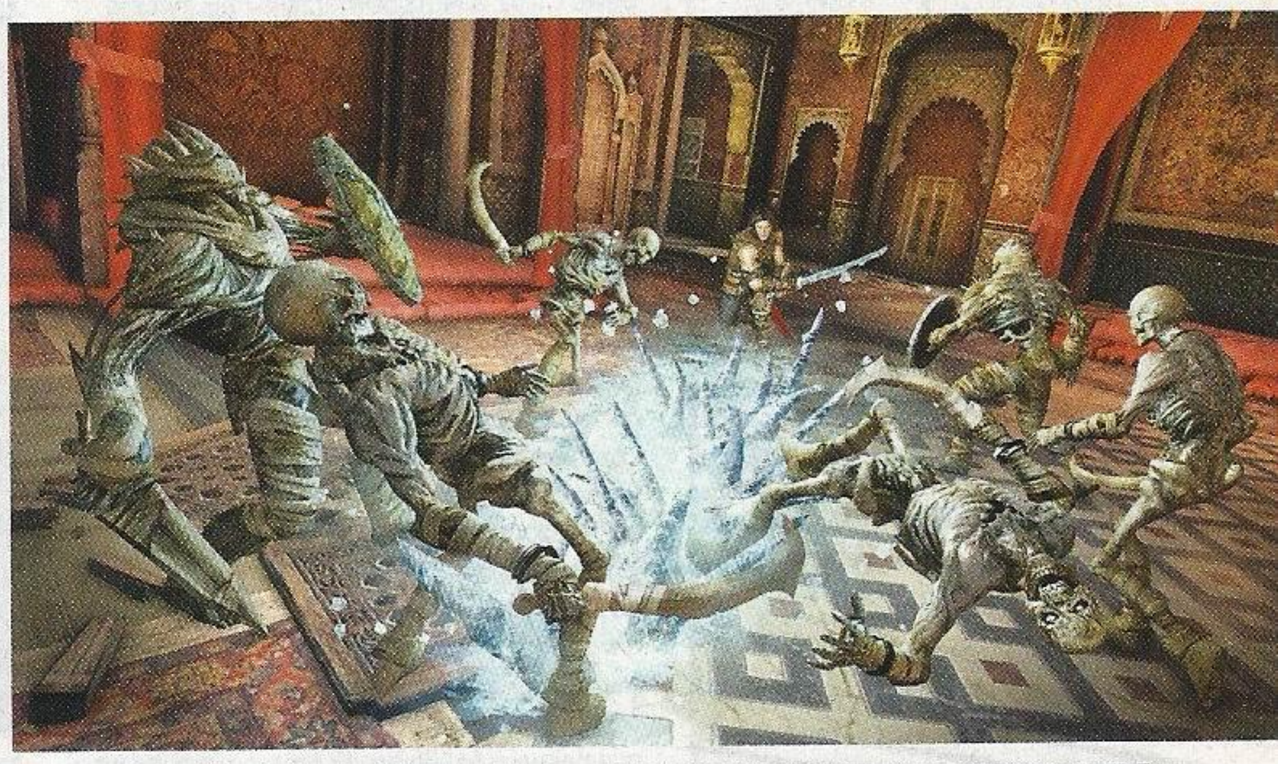
INFO
DEVELOPER: UBISOFT MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 20 MAJA
KONSOLA: PS3, X360

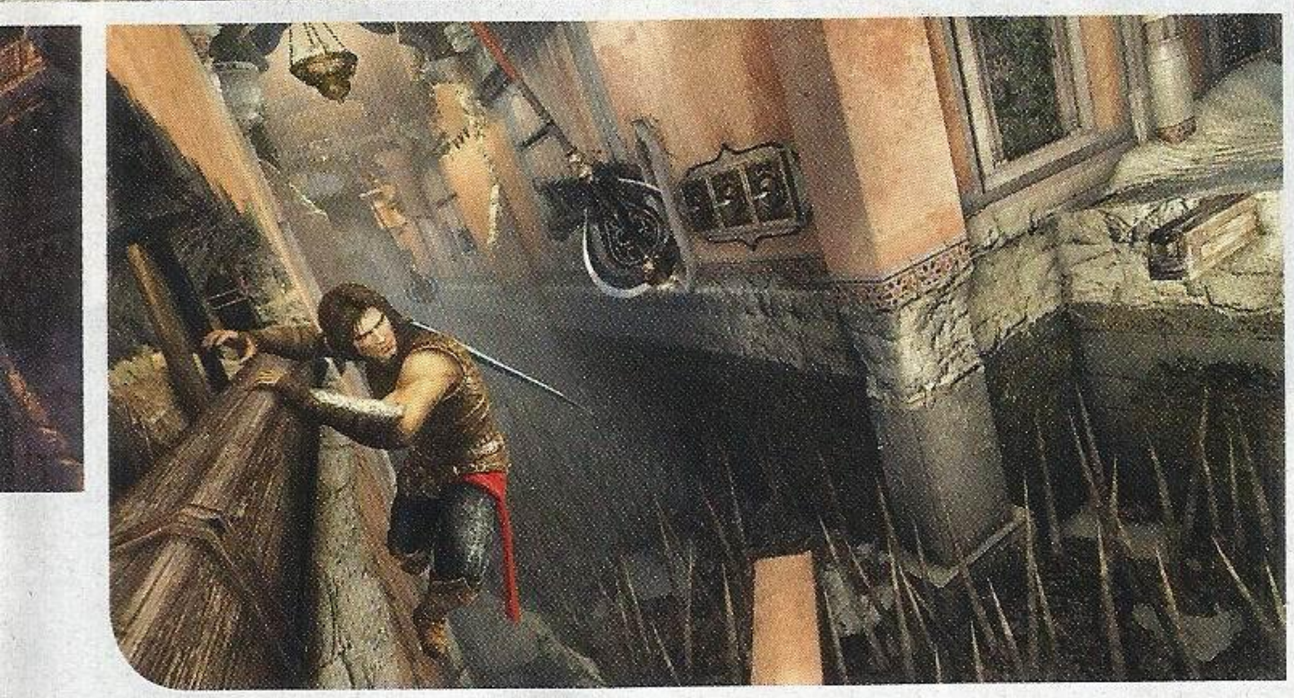
□ Na razie wrogowie na rozpieszczają rozmaitością gatunkową – mięsko armatnie na pierwszym planie, o kolumnę opiera się mięśniak. Do tego niewidoczni tu tarczownicy oraz magicy i na razie tyle, Mam nadzieję, że w pełnej wersji typów będzie więcej. Jak widać, Książę właśnie rozpętał minitornado, przydatna rzecz.











kombinacje zaczynają wyglądać tak: skok na kolumnę, potem na drążek, uruchomienie wody przyciskiem – strużki-drążki tryskają ze ściany na zmianę, trzeba zatrzymać jeden, skoczyć, w locie odpuścić przycisk i znów wcisnąć, żeby złapać się nowej strużki-drążka.

□ Pojedynek z sub-bossem nie jest specjalnie odkrywczy. Ot, trzeba ustawić się przy ścianie, poczekać na szarżę i usunąć się, by wróg przywalił łbem w ścianę i oszołomiony wystawił się na ciosy.

Potem dochodzą do tego ściany wody pomiędzy kolumnami lub strużkami wody i wtedy wszystko trzeba zgrać w czasie perfekcyjnie, żeby przelecieć przez ścianę wody i zdążyć znów ją utwardzić, by mieć się czego złapać.

Pomysł jest genialny w swej prostocie – to w końcu tylko wciśnięcie i puszczenie przycisku, ale robi naprawdę sporą różnicę. Przede wszystkim dlatego, że elementy platformowo-akrobatyczne w PoP znów są wyzwaniem. I to całkiem niezłym, to już na pewno nie jest samograj. Nie jest to też oczywiście przywodzący do płaczu Viewtiful Joe, ale poziom trudności na pewno wzrósł dzięki temu patentowi.

□ Jestem fanem klimatu Sands of Time, a w Zapomnianych Piaskach jest go mnóstwo. Nie zabrakło też nowinek, ale zręby pozostały te same – omijanie wymyślnych pułapek, walka i zagadki.

A na dokładkę wygląda to naprawdę świetnie, sporo mocy poszło na stworzenie wody oraz jej „utwardzonej" wersji.

Dodatkowo umiejętność ta przydaje się podczas walki – ścianą wody można się odgrodzić od przeciwników i załatwiać ich w małych grupkach lub oddzielać słabsze sztuki. Takie zarządzanie tłumem wrogów jest w tej części PoP nieodzowne.

BACK TO THE ROOTS

Będą też oczywiście zagadki, kręcenie korbkami, przestawianie platform i wind. Kombinowania na szczęście nie zabraknie. No i oczywiście nowe moce – tarcza żywiołów ochroni przed atakami, trąba powietrzna odrzuci i pognębi wrogów, gdy staną się zbyt namolni, a siłę ciosu zwiększy żywioł lodu. Ostatnią z mocy, które poznałem w becie, a która najmniej mi się spodobała, był turbomegadash – podczas skoku w przepaść wystarczyło wcisnąć jeden przycisk, by śmignąć w stronę odległego, ale widocznego na ekranie przeciwnika, by zadać mu supermocny cios. I o ile podczas sekwencji platformowych może to być przydatne i całkiem fajne, to oczywiście natychmiast znalazłem sposób by masakrować tym wrogów podczas zwykłych walk. I równie szybko przestało mi się to podobać.

Zapomnianie Piaski nie będą grą wybitną, nie mam co do tego większych wątpliwości. Ale z całą pewnością będą grą bardzo, ale to bardzo fajną. Kładącą nacisk na te elementy, które ostatnio są w niełasce. Na sprawność palców i wytężanie mózgownicy. To atuty nie do przecenienia.

//Marcellus

GRAFOMANIA I GRAFYMANIA?

W sensie, obsesja na punkcie grafy. Lepiej jej nie mieć. Książę nie wygląda jak Kratos, choć Zapomniane Piaski prezentuje się naprawdę bardzo dobrze. Może poza animacją postaci i kolizjami, które to elementy jeszcze szwankowały w ogrywanej przeze mnie becie. Ale poza tym gra wygląda świetnie, a klimatyczne wnętrza przepięknego pałacu wprawiają w bajkowy nastrój.

Szkoda, że nie robi tego fabuła...

Nie martwcie się jednak, po prostu nie mogłem jej zgłębić, bo nie wiedzieć czemu, dialogów w becie w ogóle nie było słychać. Oglądanie żywych, ale bezgłośnych dysput jest czynnością zajmującą, ale jałową, jak oglądanie dyskusji naszych polityków. Niestety, nie bezgłośnych.

W PEWNYM MOMENCIE PRINCE DOSTAJE OD PIĘKNEGO DŻINA W KOBIECEJ POSTACI MOC „UTWARDZANIA" WODY

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KOJIMA, CO Z ZOE3?

Hideo Kojima zakochał się w twitterze, za jego pomocą ogłosił światu, że pracuje nad dwoma tajnymi projektami. O jednym z nich napisał, że ma w głowie cały koncept: fabułę, postacie, game design, mechy, styl graficzny, muzykę, początek, zakończenie i tak dalej. Zwróciliście uwagę na słowo mechy? Kojima, nie drocz się z fanami tylko mów, kiedy zobaczymy Zone of the Enders 3!

RESPAWN IN 3... 2... 1...

Jason West i Vince Zampella, czyli szefowie Infinity Ward wyrzuceni z pracy przez Activision, założyli nowe studio Respawn Entertainment (nazwa nieprzypadkowa) i podpisali umowę o współpracy z Electronic Arts. Słabo? Czytajcie dalej. Z Infinity Ward odeszło kilku kluczowych pracowników, w tym lead designerzy, lead software designer, lead animator, lead character animator i lead enivironmental artist (hint: słówko „lead" oznacza największe mózgi). Część osób znalazła pracę w Respawn, prawdopodobnie do firmy dołączą kolejni twórcy Modern Warfare. Inifnity Ward rozpada się na naszych oczach, a rodzi się nowe studio, któremu EA zapewniło całkowitą swobodę twórczą. Mało tego, Respawn zachowa prawa do wszystkich swoich IP. No, to teraz tak ze dwa lata poczekamy na pierwszą grę.

OKAMIDEN W 2011

Chibiterasu, czyli szczenięca wersja Amaterasu, bohaterki Okami na PS2 i Wii, zaszczeka do europejskich posiadaczy DSów w przyszłym roku. Wilkowi będzie towarzyszyć chłopiec przypominający dzielnego inaczej wojownika Susano, a dzięki nowej mocy pędzla będzie można rozkazać mu udanie się we wskazane miejsce. To patent znany z ostatniej deesowej Zeldy, Capcom wie, że jak kserować, to najlepszych.

PODRÓŻ W CZASIE I 3D

Level 5 odpowiedzialne za White Knight Chronicles i serię Professor Layton pracuje nad grą na konsolę, której jeszcze nie ma na rynku, czyli niewątpliwie na nowego handhelda Nintendo 3DS. O grze wiadomo tylko tyle, że rozgrywka będzie oparta o podróże w czasie. Nowy Braid czy Chrono Trigger? Jak dla nas mógłby to być nawet miks obu.

KIEROWCA ASASYN

Assassin's Creed: Brotherhood oraz Driver: San Francisco, to prawdopodobnie tytuły nowych gier Ubisoftu. Firma zarejestrowała domeny z takimi właśnie nazwami, ale na razie niczego nie zapowiedziała oficjalnie. Rok temu o tej porze pisaliśmy o ACII, a w grudniu mają ukazać się nowe przygody Ezio, więc lada dzień powinniśmy poznać konkrety.

PIRACI NA WII

Na Wii zmierza Sid Meier's Pirates!, a przynajmniej tak twierdzi organizacja ESRB oceniająca zawartość gier i wyznaczająca ograniczenia wiekowe. Ciekawe czy będzie też wersja na Natala i Move.

DEAD RISING 2

Kooperacja? Zombiaki twierdzą, że to nie fair!

INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: BLUE CASTLE
TERMIN: WRZESIEŃ 2010
KONSOLA: PS3, X360

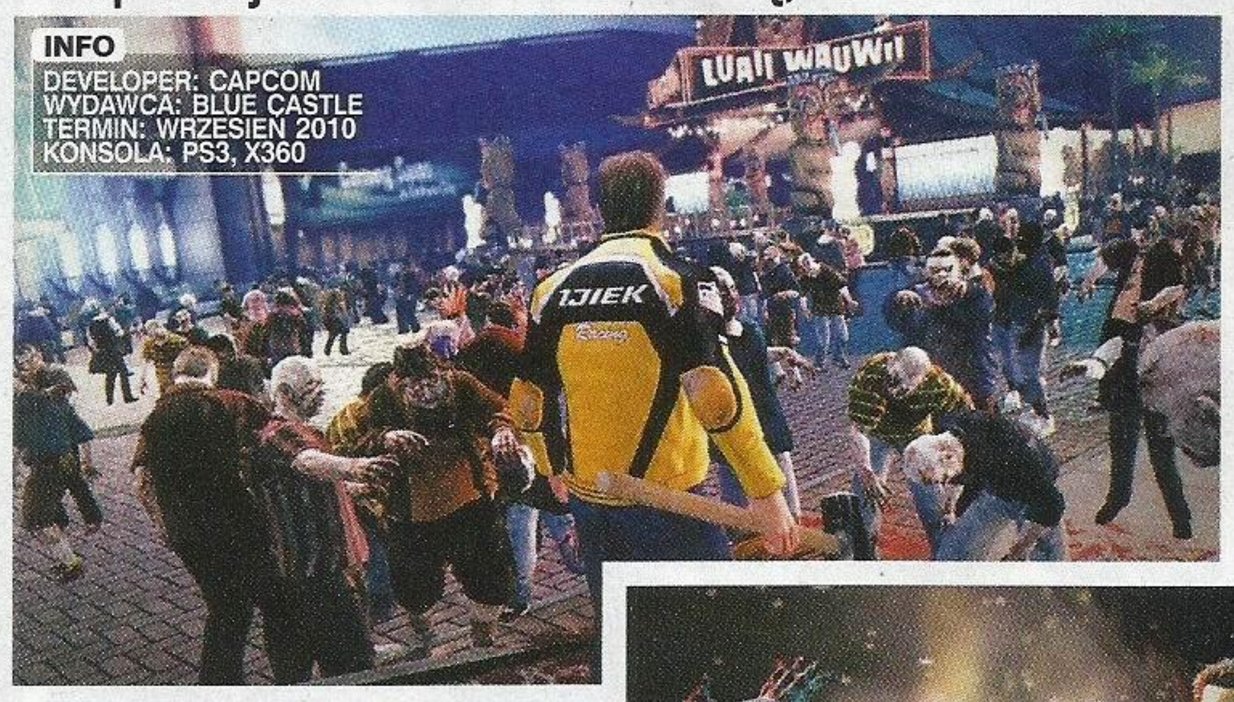
Jak daleko posuniesz się, by uratować ludzi, których kochasz? Takie pytanie najpierw zadał producent Heavy Rain David Cage, a teraz powtarza je Keiji Inafune z Capcomu w kontekście Dead Rising 2. Niesmaczny żart? Otóż nie, Inafking ma kilkuletnią córkę, zupełnie jak bohater gry, i bardzo chciałby wierzyć, że potrafiłby poświęcić się dla niej tak samo, jak Chuck Greene już we wrześniu zrobi to dla swojej ukochanej dziewczynki.

Kanadyjczycy z Blue Castle Games chyba nie mają serca, skoro wymyślili, że małą pogryzie zombiak i zostanie jej siedemdziesiąt dwie godziny zanim przemieni się w bezmyślnego mózgożercę. Ratunkiem jest lek o nazwie Zombrex, ale jest obrzydliwie drogi (czy Wam też wydaje się dziwne, że ktoś w ogóle sprzedaje lek na zzombiaczenie? Skąd go wziął?), dlatego Chuck musi udać się do Las Ve... to znaczy do Fortune City, by tam wziąć udział w programie o wdzięcznej nazwie „Terror is Reality", o którym wspominaliśmy już kilka miesięcy temu pisząc o trybie multiplayer w Dead Rising 2. Teraz przynajmniej wiadomo, że program ten nie wziął się z powietrza, tylko jest powiązany z kampanią singlową... No właśnie, czy aby na pewno singlową?

ZRÓBCIE TO RAZEM

Niespodzianka, grę będzie można przejść z drugim graczem w trybie kooperacji przez sieć. Zapytani o splitscreen, autorzy nabierają wody w usta, ale do premiery jeszcze sporo czasu, a czymś Capcom musi w tym czasie podgrzewać atmosferę, więc szybko wszystkich sekretów Dead Rising 2 nie poznamy.

W każdym momencie da się poprosić o wsparcie, do zabawy będą mogli dołączyć gracze z dowolnym poziomem doświadczenia niezależnie od tego dokąd doszli w swojej grze. Pojawią się tylko jako pomoc i nawet jeśli wraz z hostem pokonają kilku bossów, i tak będą zmuszeni walczyć z nimi jeszcze raz po powrocie do własnej kampanii. Przynajmniej nie stracą zdobytych punktów doświadczenia (PP), zebranej kasy i nowych broni, jeśli uda im się jakieś zdobyć podczas zabawy w koopie.



Poziom trudności nieznacznie wzrośnie, ale odczują to tylko gracze chodzący własnymi ścieżkami, bo osoby współpracujące bez trudu rozprawią się ze zgniłkami oraz z bossami. Pokonanie dwóch gorących lasek z katanami powinno być łatwe, gdy każdy będzie miał do czynienia z tylko jedną, ogarnięcie obu naraz to już nie lada wyzwanie, zwłaszcza, że szefów nie wzruszą ataki wymyślnymi, niekonwencjonalnymi broniami.

NIESPODZIANKA, GRĘ BĘDZIE MOŻNA PRZEJŚĆ Z DRUGIM GRACZEM W TRYBIE KOOPERACJI PRZEZ SIEĆ

W grze znajdzie się system tworzenia broni, kombinacje będą zapisane na specjalnych kartach, które bohater znajdzie albo odblokuje do nich dostęp patrząc na obrazki i plakaty na ścianach, tudzież łącząc ze sobą różne przedmioty na czuja, a nuż szczęśliwie uda się zmontować coś sensownego. Rękawice bokserskie nadziane nożami, wiosło z piłami przyczepionymi na obu końcach, pluszowy miś z chaingunem pełniący funkcję wieżyczki – to tylko pierwsze z brzegu przykłady. Autorzy zachęcą do tworzenia nowych broni w najprostszy sposób – za potraktowanie nimi zgniłków gra wypłaci potężne bonusy PP.

Kooperacja jest fajna, gdy gracze rzeczywiście współpracują. Capcom zapewnia, że nie zabraknie akcji drużynowych, zwabiania zombiaków w pułapki i takich tam.

ZOMBIE XBOX

Czy Chuck walczy tylko o życie córki, czy rzeczywiście ma coś wspólnego z wybuchem epidemii zzombiaczenia, jak sugeruje zwiastun gry? Sprawę naświetli Dead Rising 2: Case Zero, DLC ekskluzywne dla Xboxa 360 mające wyjaśnić co działo się pomiędzy wydarzeniami z pierwszej i drugiej części (akcja będzie toczyć się dwa lata po jedynce i trzy przed dwójką). Chuck i jego córka Katey spróbują przeżyć w mieścinie Steel Creek, gdzie nie zabraknie zombiaków, psychopatów i ludzi do ocalenia. Ciekawe czy też zostanie wprowadzony limit czasowy (72 godziny), a stan gry da się zapisać tylko w toalecie. Tak właśnie będzie w Dead Rising 2, które ukaże się już we wrześniu i tym samym seria zadebiutuje na konsoli PlayStation 3. Czekamy. //**Mielu**

TWOJĄ BRONIĄ JEST WYBÓR...

ALPHA™ PROTOCOL

SZPIEGOWSKA GRA RPG

INFILTRACJA

TAKTYKA

PREMIERA 28.05.2010

WWW.ALPHAPROTOCOL.COM

18 www.pegi.info

PS3 PlayStation Network Games for Windows XBOX 360. XBOX LIVE. OBSIDIAN entertainment

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SEGA www.sega.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Logo Windows, przycisk Start Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, oraz Xbox stanowią znaki handlowe grupy firm Microsoft i ich używanie jest objęte licencją Microsoft.

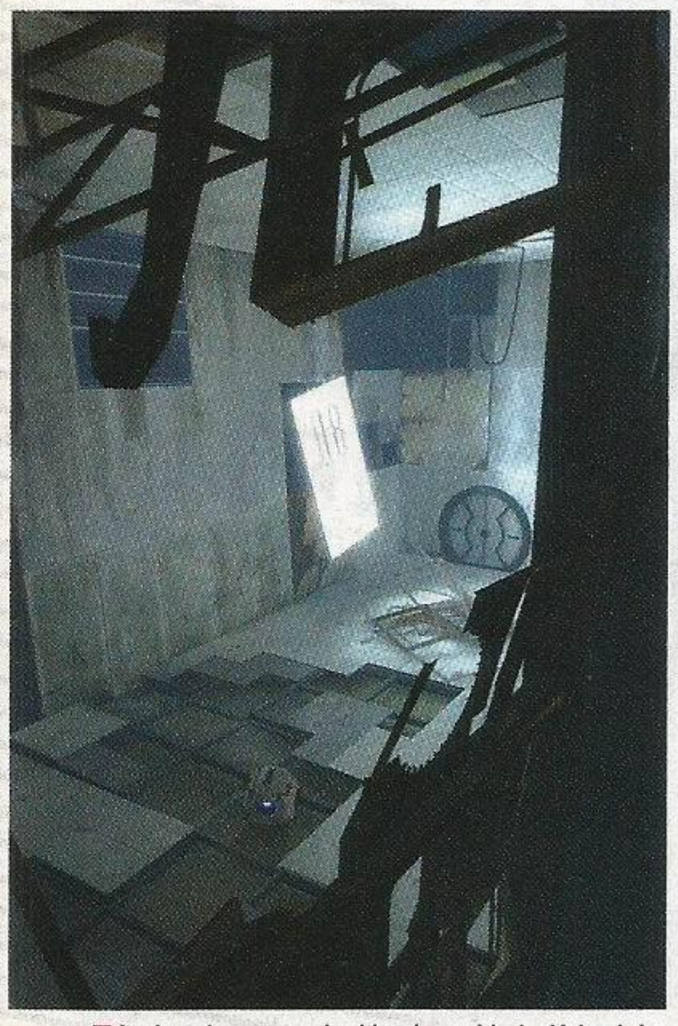
INFO
DEVELOPER: VALVE
WYDAWCA: VALVE
TERMIN: ZIMA 2010
KONSOLA: XBOX 360

PORTAL 2

Is the cake still a lie?

Sukces Portala zaskoczył wszystkich, z bonzami Valve na czele. Na koncie niepozornej i nie wspartej żadną poważniejszą akcją marketingową gierki wylądowała blisko setka nagród branżowych, w tym aż 30 tytułów „Gra Roku". Internet wypełnił się niezliczonymi meme z kultową sentencją „the cake is a lie", a kostka towarzysząca, czyli prosta skrzynka z serduszkiem, stała się w tempie błyskawicznym jedną z najbardziej rozpoznawalnych... Hm, „postaci" gier video. Nie wspominając już o chwytliwej piosence „Still Alive", która zrobiła karierę jeszcze większą niż kostka, trafiając nawet na jedną z list Rock Band. Swoją wersję tego kawałka nagrywały ponoć nawet szkolne chóry. Właściwie jedynym powtarzającym się zarzutem, z jakim spotkał się Portal, było stwierdzenie, że gra jest zbyt krótka – a przecież zarzut taki to w pewnym sensie kolejna pochwała produkcji Valve.

Sukces rzeczywiście musiał przerosnąć najśmielsze oczekiwania producenta, bo ten przy wydawaniu gry działał mocno zachowawczo.



... może tylko za wyjątkiem Imperiów Zła, które każdą bonusową zawartość najchętniej widziałyby w swoich sieciach do ściągnięcia za realne babilony.

„Nie mogliśmy w żaden sposób przewidzieć takiego obrotu sprawy" mówi Doug Lombardi, wiceprezes marketingu Valve. „Portal był taki krótki, ponieważ był próbą" kontynuuje, ***„Dorzuciliśmy go do Half-Life Episode 2 i Team Fortress 2, które były rozpoznawalne i bezpieczne. Mieliśmy w rękach ten cały Portal i nie mieliśmy pojęcia, czy ludziom to podejdzie, nawet pomimo tego, iż wiedzieliśmy, że jest fajny. Umieściliśmy go więc w Orange Box, a rezultaty przeszły nasze najśmielsze oczekiwania. Doszliśmy do wniosku, że musimy przebić sami siebie i dać fanom jeszcze więcej. Portal był poligonem testowym. Portal 2 jest grą."***

UDANY TEST

No i rzeczywiście, bonzowie Valve śmielej sobie teraz pogrywają, bo zwiększyli ekipę pracującą nad Portalem z 8 do 28 osób. Kilkukrotnie powiększona drużyna dostała też morze czasu na pracę (nad sequelem dłubią już drugi rok) i zapewne kilka worków babilonów – ale o tym już oficjalne komunikaty nie wspominają. Erik Johnson, jeden z managerów pracujących nad projektem zdradził, że druga część gry podejmie fabułę dokładnie w tym momencie, w którym urwała się ona poprzednio. Z jedną drobną zmianą, którą najwięksi fani już pewnie dawno uchwycili – Chell, główna bohaterka gry, poddaje się na końcu rozkazom bezcielesnego głosu. Nie dobrowolnie, oczywiście, zalecaną postawę oczekiwania na transport („leżeć krzyżem") wykonała głównie dlatego, że straciła po prostu przytomność. Chwilę później wleczona jest gdzieś w nieznane, co jest idealnym sposobem na łatwą kontynuację historii i ponowne umieszczenie dziewczyny w roli królika doświadczalnego. Zmodyfikowane zakończenie do pierwszego Portala wgrał z przyczajki szerzej nie zapowiadany patch, stąd ta moja uwaga o największych fanach. Oni już wiedzą, że bohaterce nie udało się jednak uciec, a GLaDOS ma dla nich kolejną porcję testów. Bo powrót wszechwiedzącej, słodko-morderczej SI chyba nie jest dla nikogo zaskoczeniem? Śpiewała nam przecież na końcu, że jest „Still Alive".

Początkowo jednak nic nie zapowiada powrotu uroczej, choć bezcielesnej i okrutnej antagonistki. Okazuje się, że od wydarzeń z części pierwszej minęły setki lat, a Chell pogrążona była w głębokim, hibernacyjnym śnie. Z przydługiej drzemki wybudza ją istota o imieniu Wheatley, podobna do tych cybernetycznych kulek, z których składała się GLaDOS. Wheatley porusza się po podwieszonych pod sufitem szynach, więc jego możliwości poznawcze są mocno ograniczone – co w połączeniu z setkami nudnych lat doprowadziło go niemal do szaleństwa. Zresztą nie tylko to – przez cały ten czas, który minął od wielkiego wybuchu, nikt nie interesował się kompleksem, w którym znajdują się znajome nam laboratoria. Pomieszczenia są więc zniszczone i w różnym stopniu rozkładu, część z nich zawalona jest gruzem, część porośnięta dziką roślinnością. Dni kompleksu są policzone, dlatego Wheatley postanawia wziąć okrągły tyłek za pas – a jako że z tego tyłka nic nie wyrasta, postanawia poprosić Chell o pomoc. To właśnie na skutek nieco nieudolnej współpracy zamkniętej w piłce SI i dziewczyny po setkach lat hibernacji, na scenę powraca GLaDOS. Dokładniejszych spojlerów Wam jednak oszczędzę.

NAJWIĘKSZĄ PLOMBĄ JEST TO, ŻE W DRUGIEJ CZĘŚCI PORTALA ZAIMPLEMENTOWANY ZOSTANIE TRYB KOOPERACJI

NOWE SZTUCZKI

Okay, setting settingiem, a wredne roboty wrednymi robotami, co jednak zmieni się w samej grze? Na pewno nie będzie trudniejsza, co wyraźnie podkreśla Johnson, zapewne troszcząc się o stada graczy niedzielnych. Kontynuacja nie ma na celu pognębienia weteranów części pierwszej, tylko dostarczenia nowego spektrum wrażeń i możliwości. Spluwa

Inni wydawcy powinni brać przykład z Valve i do swoich dużych tytułów dorzucać takie perełki, jak pierwszy Portal. Koszt niewielki, my mamy więcej grania, a oni szansę na narodziny nowej marki. Wszyscy wygrywają...

strzelająca portalami, jako znak firmowy serii, pozostanie niezmieniona, dojdą jednak – czego domyślić się nietrudno – nowe jej zastosowania. Gracz będzie miał teraz możliwość wpływania na świat za pomocą prawideł staruszki fizyki. Pierwszym z brzegu przykładem manipulowania siłami fizyki za pomocą portali jest wykorzystanie dmuchaw systemu wentylacyjnego jako broni. Punkt pierwszy: pod wylotem takiej rury umieszczamy jeden portal; punkt drugi: tuż obok wrogiej wieżyczki kładziemy drugi; punkt trzeci: ???, potem już tylko czysty zysk.

Kolejną innowacją są promienie zasysające, czyli coś w stylu niebieskich cylindrów światła, które może przenosić bohaterkę i przedmioty. Wiecie, taka zabawka, którą latające talerze porywają bydło i gości ze „Strefy 11". Promienie te podatne są na manipulacje za pomocą portali, więc da się je wykorzystać na bardzo kreatywne sposoby. Tak samo da się kombinować z inną nowością, czyli świetlistymi mostami żywcem zapożyczonymi z uniwersum Gwiezdnych Wojen. Pojawi się też magiczna farba w dwóch kolorach. Powierzchnie pokryte kolorem pomarańczowym przyspieszają ruchy Chell, natomiast te pomalowane na niebiesko można wykorzystywać niczym trampolinę. Żeby było weselej, lejąca się strumieniami ze specjalnych kranów farba również będzie podatna na portale, dzięki czemu gracz będzie mógł pokrywać kolorem wybrane przez siebie powierzchnie. Dojdą również drobniejsze atrakcje, jak kostki odbijające laser, czy „Płytki Powietrznej Wiary", które działają niczym potężne katapulty.

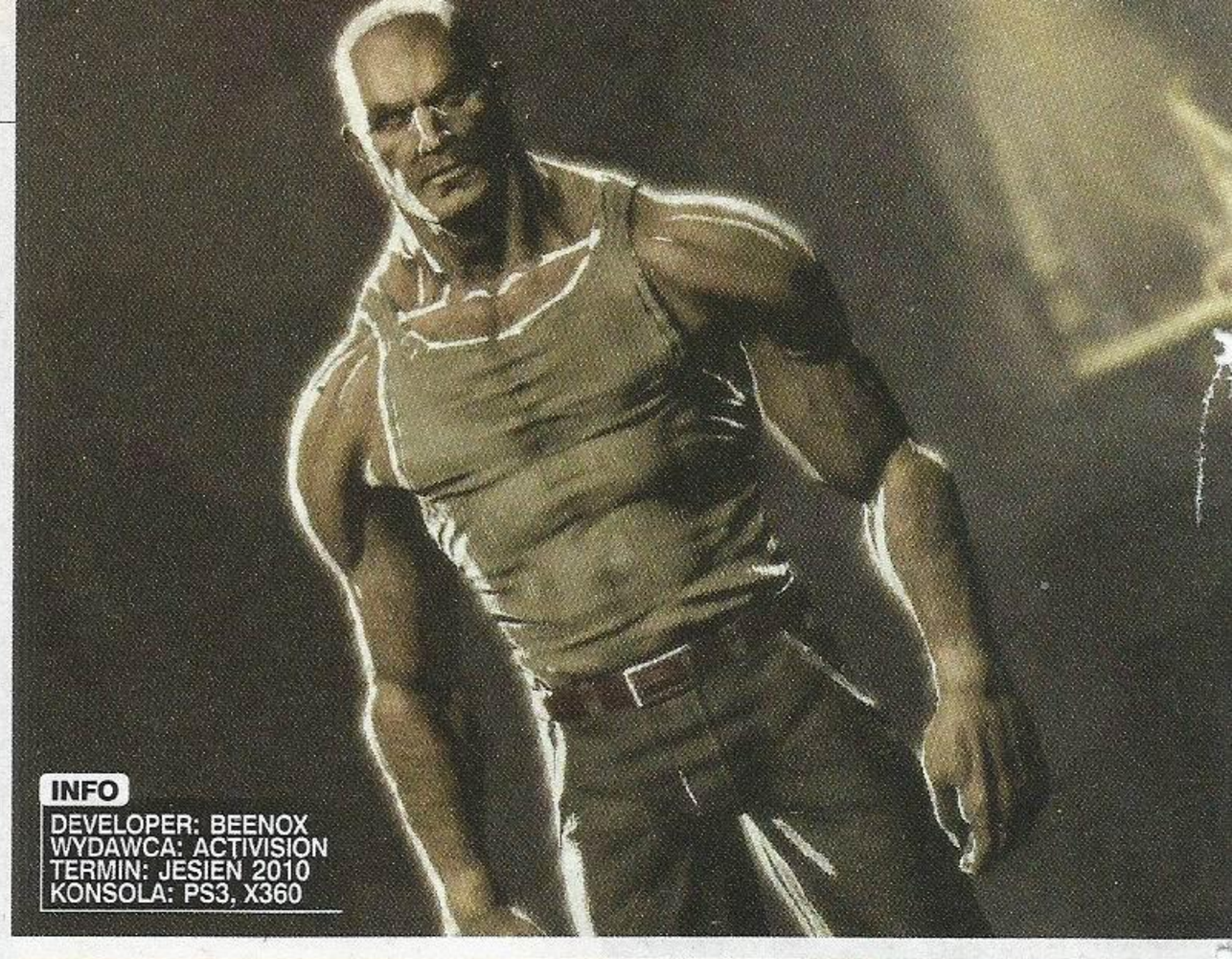
KOSTKA TOWARZYSZĄCA

Największą plombą jest jednak to, że w drugiej części Portala zaimplementowany zostanie tryb kooperacji. Grać będzie można zarówno na split-screenie, jak i poprzez sieć – w tym drugim przypadku w małym okienku wyświetlane będzie pole widzenia naszego towarzysza. Bezbłędna komunikacja będzie bowiem niezbędna, gdyż w trybie na dwóch graczy Valve pofolgowało sobie z poziomem trudności. Chcieli uniknąć frustracji pojedynczego gracza, dlatego kampania dla niego jest w miarę stonowana, w multi nie mieli już jednak takich skrupułów, wychodząc z założenia, że co dwa portal guny, to nie jeden. Dodatkowo komunikację wspomoże możliwość umieszczania w środowisku gry ikonek oraz wbudowany zestaw podstawowych komend, które wygłoszą roboty. A właśnie, bo to roboty są bohaterami kampanii kooperacyjnej, która ma kompletnie odmienną fabułę, niż przygoda dla samotnego gracza.

Dostaniemy więc nie jedną, a dwie kompletnie nowe kampanie, a każda z nich będzie dłuższa niż ta z części pierwszej. Znacznej poprawie ulegnie grafika, bo ekipa pracująca nad nowym Portalem ma teraz budżet i czas na dopieszczenie wyglądu swojego dzieła – przy poprzednim musieli korzystać z dobrodziejstw grafiki i mechanizmów stworzonych podczas produkcji Half-Life'a. Nowe elementy rozgrywki i możliwości interakcji między nimi wprowadzą powiew świeżości i zatrzęsienie nowych zagadek. Dodatkowo Valve nie składa jeszcze broni i otwarcie przyznaje, że do premiery jeszcze pewnie coś wymyślą. Ależ proszę Was bardzo, panie i panowie, dobrego nigdy za wiele. Choć już w tym momencie jest tego tyle, że spokojnie można mówić o pełnoprawnej grze, a nie tylko składniku bundle packa. Czy z małego eksperymentu zrodzi się nam legenda? //**sasori**

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

Jak to mawiał Kazio Górski, piłka jest jedna, bramki dwie, a Pająków czterech



INFO
DEVELOPER: BEENOX
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PS3, X360

To się nazywa schizofrenia totalna, w najnowszej grze o Spider-Manie pojawią się aż cztery wersje Człowieka Pająka. Nie chodzi o Spideya w kostiumie czerwono-niebieskim, czarnym, różowym i jakim tam jeszcze sobie wymyślicie, a o całkowicie różne postacie, żyjące w różnych czasach, w innych wymiarach, a do tego mówiące innymi głosami.

Wszystkiemu winny jest magiczny artefakt po angielsku zwany Tablet of Order and Chaos, a po naszemu „obdarzony potężną mocą bajer utrzymujący porządek wszechświata. Uwaga: Nie rozbijać!". W wyniku splotu nieszczęśliwych wydarzeń oraz ingerencji tajemniczego pana „mam złe zamiary", artefakt ulega zniszczeniu, a jego fragmenty wpadają w ręce kilku nieprzyjemniaczków zamieszkujących cztery różne wymiary. Tak się akurat składa, że w każdym żyje Spider-Man, a owe rzezimieszki, to jego regularni sparring partnerzy.

Nie trzeba bystrego umysłu Holmesa, by domyślić się, że zadanie Pająków polegać będzie na schwytaniu łobuzów, spuszczenia im manta, odzyskaniu fragmentów artefaktu i... Nie wiadomo co dalej, bo choć bohaterowie mają wspólny cel, nigdy się nie spotkali i zapewne nawet nie wiedzą o swoim istnieniu, ale w jakichś okolicznościach musi dojść do scalenia magicznego przedmiotu. Zapewne będzie to miało miejsce w trzynastym, ostatnim rozdziale gry, choć autorzy gry nie zdradzają szczegółów. W porządku, poczekamy, zresztą to akurat najmniej istotna informacja, dużo ważniejsze jest to, jacy Spider-Mani pojawią się w Shattered Dimensions.

ZASKOCZENIEM JEST MIEJSCE AKCJI, ZAMIAST ŚMIGAĆ PONAD ULICAMI MANHATTANU, SPIDEY TRAFI DO POŁUDNIOWOAMERYKAŃSKIEJ DŻUNGLI, GDZIE BĘDZIE WALCZYĆ Z POMAGIERAMI KRAVENA

AMAZING SPIDER-MAN

Znacie go, ma niebiesko-czerwony kostium i jest bardzo skromnym młodym człowiekiem, na co wskazuje jego przydomek „Amazing". To zwyczajny Człowiek Pająk niezamykający jadaczki nawet na pięć minut, rzucający głupkowate teksty podczas walk. Taki sam ma być w Shattered Dimensions, na szczęście bohaterem gry będzie Spidey, a nie Peter Parker, więc obejdzie się bez rozterek moralnych, obiadków u cioci May, wspominania wujka Bena i przepraszania Mary Jane za to, że mąż woli uganiać się za przestępcami niż spędzać z nią wieczory, choć jest supergorącą laską.

W tej wersji Spider-Man wielokrotnie będzie miał okazję zademonstrować dlaczego miliony nowojorczyków codziennie dziękują Bogu, że Parker pochodzi z rodziny niepełnej, ale kochającej, a nie patologicznej. Te poziomy przypadną do gustu osobom lubiącym szybką rozgrywkę i dużo akcji, Pająk ma poruszać się błyskawicznie w – jak to mówią twórcy gry – „superakrobatycznym" stylu znanym doskonale z kart komiksów. Każdy wie, jak dziwnie Spidey układa swoje ciało, by uniknąć postrzelenia, jest zwinny jak kot, więc nie powinien mieć żadnych problemów podczas walk z byle bandziorami. Dodatkowo Pająk użyje sieci do stworzenia rękawicy zwiększającej siłę jego ciosów, albo podniesienia głazu i ciśnięcia nim w przeciwników, naturalnie wykorzysta ją również do szybkiego przemieszczania się.

Zaskoczeniem jest miejsce akcji, zamiast śmigać ponad ulicami Manhattanu, Spidey trafi do południowoamerykańskiej dżungli, gdzie będzie walczyć z pomagierami Kravena. Zła wiadomość jest taka, że artefakt zwiększa moc osoby nim władającej, więc pojedynki z Łowcą nie będą należeć do najłatwiejszych. Dobrze czytacie, pojedynki (liczba mnoga), bo z każdym złoczyńcą bohaterowie stoczą aż trzy walki. W pewnym momencie w trakcie starcia kamera pokaże akcję z oczu Pająka, autorzy wskazują Punch-Out jako źródło inspiracji, zapowiada się więc radosne boksowanie Kravena w FPP. Na pewno nie będzie to tak drastyczne, jak first-person kill w God of War III.

SPIDER-MAN NOIR

Do tej pory Shattered Dimensions wygląda na proste beat'em up i to na dodatek liniowe, co jest ogromną zmianą w stosunku do najlepszych gier z Pająkiem w roli głównej, choćby słynnego Spider-Man na PS one autorstwa Neversoft. To jednak dopiero jedna czwarta całej gry, dla Spidey'ów z różnych wymiarów Beenox przygotowuje zupełnie inny rodzaj rozgrywki. No dobrze, wyścigów kartów i spider-tamagochi raczej nie uświadczymy, ale ma być różnorodnie.

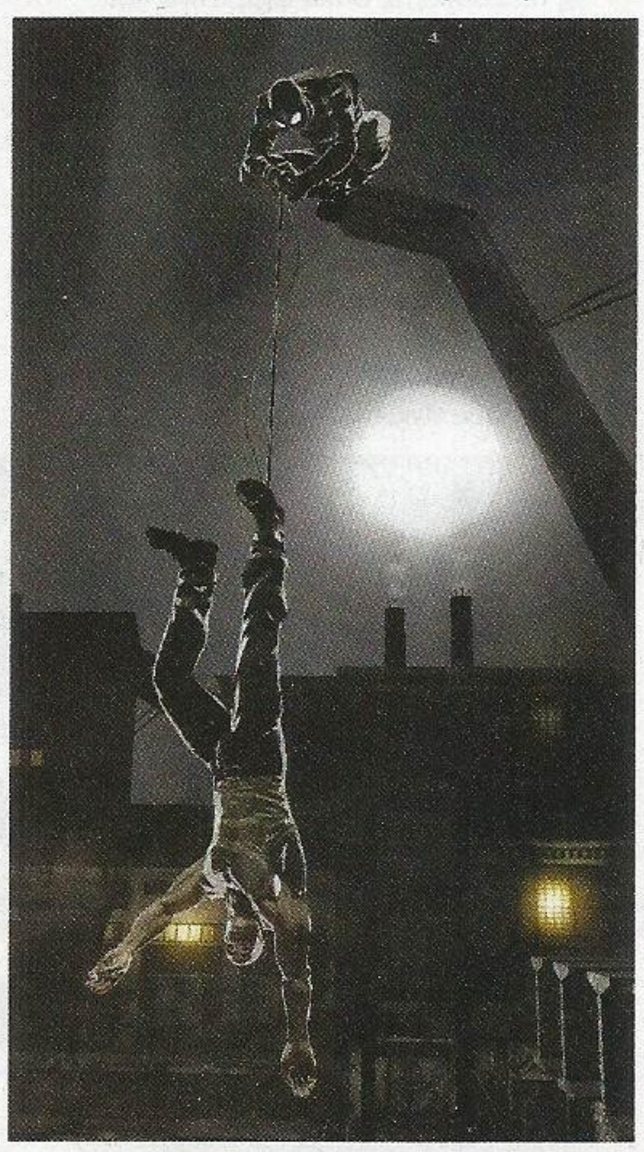
Obok klasycznego „zdumiewającego" bohatera pojawi się jego mroczne alter ego z nowej (bo z 2009 roku) serii komiksów Spider-Man Noir. Ten Pająk nie ma aż takiej wprawy w unikaniu kul, jak Parker, więc wystawianie się na ostrzał będzie miało podobny skutek, jak w Batman: Arkham Asylum i to zresztą nie jedyne podobieństwo do wyśmienitej gry autorstwa Rocksteady Studios. Kojarzycie schemat – „nowa miejscówka, rozpoznanie terenu i zachowania przeciwników, ciche wyeliminowanie ich pojedynczo"? Identycznie ma to wyglądać w Shattered Dimensions. Spidey przyczai się w cieniu przyklejony do ściany gdzieś poza zasięgiem wzroku wrogów i gdy któryś stanie poniżej, złapie go w sieć i podwiesi pod sufitem zupełnie, jak to zwykł robić Batman.

Stealth kille, czyli ciche zabójstwa, nigdy nie pojawiały się w grach z Pająkiem w roli głównej, jednak w wersji Noir będą na porządku dziennym; bohater zakradanie się po cichu za plecy ofiary, dosłownie wskoczy jej na barki i powali na ziemię. Czy zabije? Na zwiastunie wygląda jakby skręcił bandziorowi kark, ale na razie potraktujmy to jako niepotwierdzoną informację. Na pewno Spider-Man w wersji noir nie będzie się patyczkował z wrogami, złapie ich w sieć, przyciągnie do siebie i znokautuje rzucając nimi o ścianę.

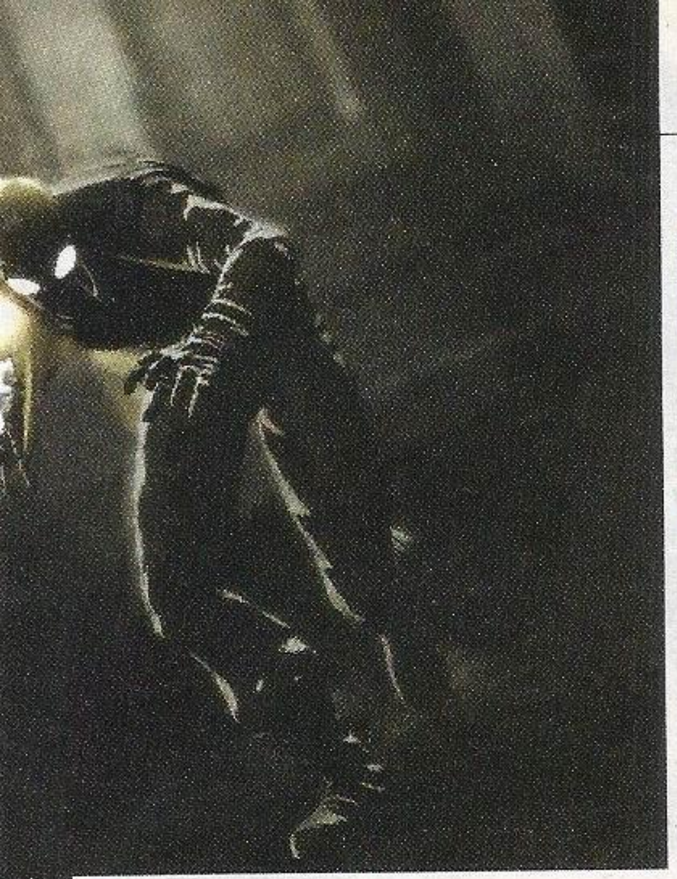
W obu wcieleniach Spider-Man potrafi zrobić szybki unik przed ciosem i skontrować z piąchy i z buta. Pająk noir niczym Batman odbierze przeciwnikowi pałkę i go nią potraktuje.

SPIDER-HAM?

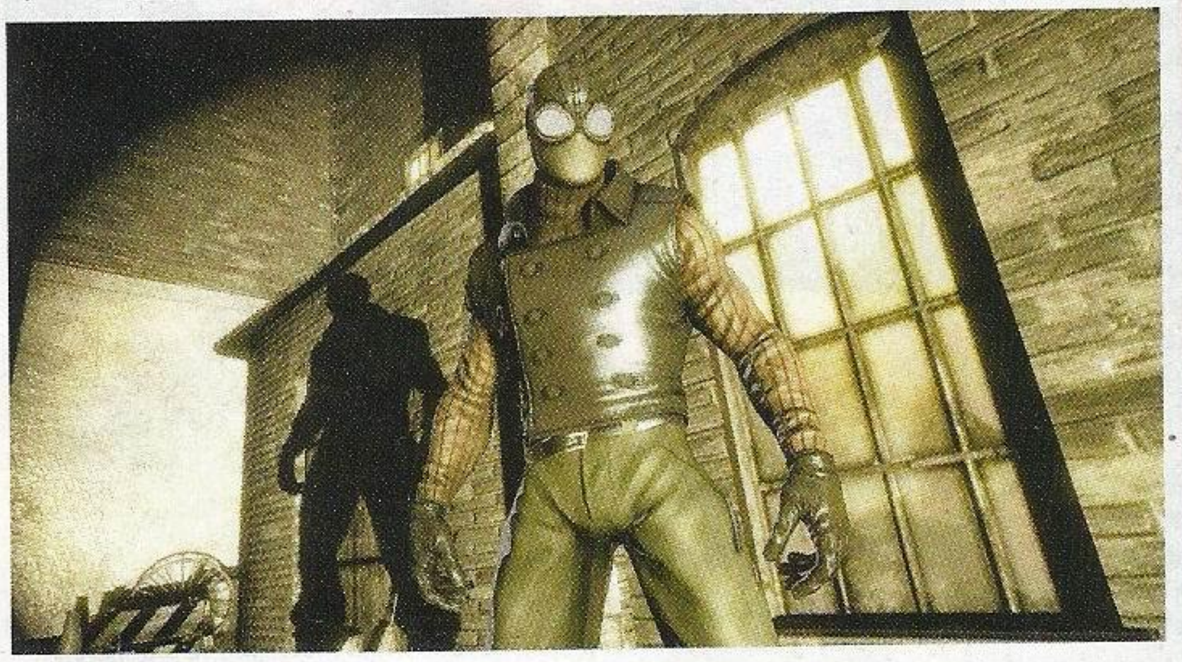
Zaskakuje wygląd Spideya-noir, skórzane rękawice i kurtka, oliwkowo-szare spodnie, bluza i maska zasłaniająca całą głowę, a do tego mistrzowskie białe gogle – takiego Pająka mógłby wymyślić Frank Miller lub twórcy Watchmenów. Odpowiednio zostanie dobrana oprawa, spodziewajcie się zaciemnionych poziomów wypranych z kolorów, a żeby dało się zobaczyć, w którym miejscu znajdują się przeciwnicy i bohater, wokół sylwetek postaci pojawi się białe obramowanie. Tę samą



Duże zróżnicowanie stylów gry może wyjść jej na dobre, ale może okazać się również zgubne. W Batmanie aż tak nie kombinowano, tyle że to różne gry. Tu nie będzie Azylu Arkham i szalonego Jokera. Beenox musi sobie radzić inaczej.



□ Na każdym forum, czy w komentarzach na youtube pod zwiastunami gry ludzie lamentują, że Shattered Dimensions wygląda jak marna podróbka Arkham Asylum. Nic dziwnego, że Activision chce wydać taką grę, Batman okazał się strzałem w dziesiątkę, a Kotick wie, jak zarabiać.



sztuczkę zastosowało PlatinumGames tworząc MadWorld.

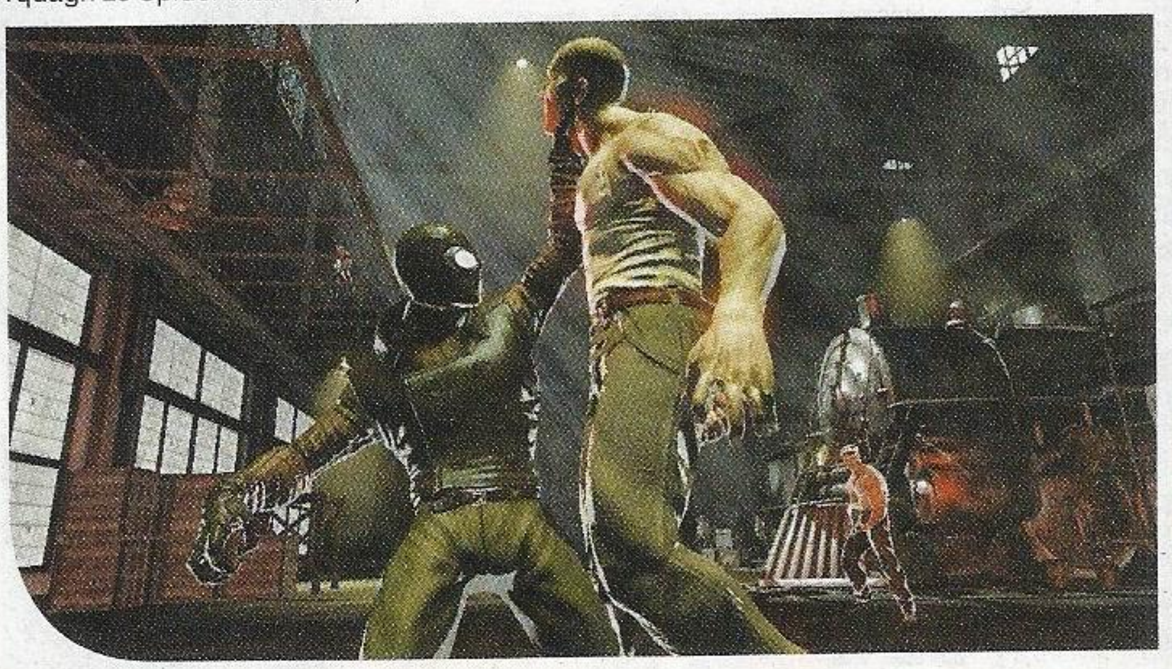
Wygląd tych poziomów mocno kontrastuje z kolorową dżunglą, po której Parker będzie ganiać za Kravenem. Cieszy, że Beeenox nie próbują nadać grze realistycznego wyglądu, zamiast tego Shattered Dimensions ma wyglądać komiksowo dzięki delikatnemu cel-shadingowi. Co przy okazji pozwoli ukryć wszelkie słabostki, których można spodziewać się po studio znanym przede wszystkim z licznych konwersji (w tym niezłego Quantum of Solace na PS2) i Bee Movie Game (ostrzegaliśmy, że już zawsze będziemy im to wypominać), chociaż może akurat uda im się nas zaskoczyć i dostarczą bardzo ładną grę?

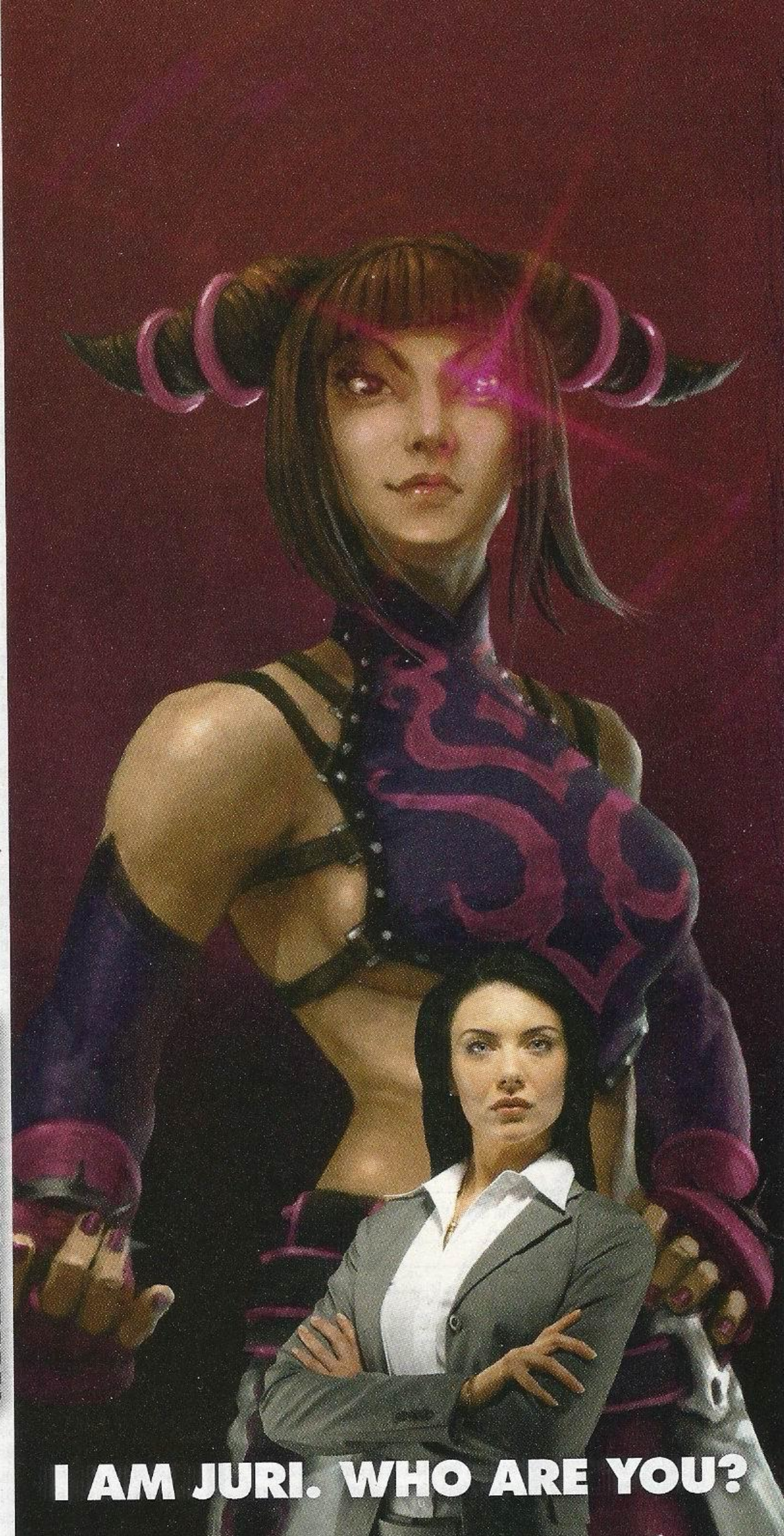
Co z pozostałymi dwoma wymiarami i wcieleniami Spider-Mana? Nie wiadomo, autorzy podkręcają hype trzymając to w tajemnicy. Spekuluje się, że pojawi się bohater komiksów Spider-Man 2099, czyli niejaki Miguel O'Hara, co byłoby nawet ciekawe, w jego historii nie brakowało elementów cyberpunkowych, świetnie kontrastowałyby z klimatem noir lat trzydziestych XX wieku. Inni kandydaci to: Zombie Spider, choć jego skłonność do jedzenia ludzi może być problemem; Peter Parquagh ze Spider-Man 1602; Pavitr Prabhakar ze Spider-Man: India (kto to wymyśla?); Spider-Ham...

Dość zgadywania, poczekamy zobaczymy, może Beenox zaproponuje coś zupełnie nowego, na co Marvel wyrazi zgodę (patrz: ramka)? Szczegóły już niedługo, premiera jesienią, a my chętnie zagramy na E3. //**Mielu**

BIJ ZŁOCZYŃCĘ

W każdym wymiarze Spider-Man ma walczyć trzy razy z jednym superzłoczyńcą, akurat po razie na każdy z dwunastu poziomów (trzynasty dodatkowy zakończy pojedynek z tajemniczym złym koleżką odpowiedzialnym za całe zamieszanie). Parker, czyli klasyczny Pająk, zmierzy się z Kravenem, natomiast jego mroczne alter ego stanie do pojedynku z Hammerheadem, który co ciekawe jeszcze nie pojawił się na kartach komiksów Spider-Man Noir. Ekipa Beenox uznała jednak, że pasowałby idealnie do tego uniwersum, podzieliła się tą myślą z Marvelem i udało się, autorzy gry dostali zgodę umieszczenia Hammerheada w wymiarze noir. Wiadomo, jak ma wyglądać przynajmniej jedna walka z bossem, szaleniec będzie ostrzeliwać bohatera z chainguna, trzeba będzie chować się za osłonami i przebiegając miedzy nimi zbliżyć się do drania nie dając się przy tym trafić. Brzmi banalnie, oby nie było za łatwo.





CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Fist of the North Star	Multi	Tecmo Koei
2	Pro Yakyuu Spirits 2010	PS	Konami
3	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
4	Yakuza 4	PS3	Sega
5	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
6	Pokemon Ranger: Hikari no Kiseki	NDS	Nintendo
7	Etrian Odyssey III	NDS	Atlus
8	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
9	God of War III	PS3	Sony
10	Gundam Assault Survive	PSP	Namco Bandai

▶ Chodzone mordoklepki cieszą się w Japonii niesłabnącą popularnością, Fist of the North Star sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. O tym, czy rzeczywiście jest to dobra gra, przekonamy się latem, właśnie wtedy w Europie wyda ją Tecmo Koei. Szczerze? Wolelibyśmy Yakuza 4.

USA

1	Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	NDS	Nintendo
2	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	God of War III	PS3	Sony
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
6	Final Fantasy XIII	Multi	Square Enix
7	Splinter Cell: Conviction	X360	Ubisoft
8	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
9	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
10	Just Cause 2	Multi	Square Enix

▶ Pokemony i Zła Kompania już drugi miesiąc walczą o koszulkę lidera, poprzednio wygrał Battlefield, tym razem musiał zadowolić się drugim miejscem. Zestawienie zabójcze, jak na kwiecień, tylu hitów o tej porze roku Amerykanie jeszcze nie widzieli.

UK

1	Just Cause 2	Multi	Square Enix
2	Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	NDS	Nintendo
3	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
4	Splinter Cell: Conviction	X360	Ubisoft
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
6	GTA: Episodes from Liberty City	PS3	Rockstar
7	FIFA 10	Multi	EA
8	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
9	Sonic & Sega All-Stars Racing	Multi	Sega
10	God of War III	PS3	Sony

▶ Na Wyspach Pokemony i Złą Kompanię pogodził Rico Rodriguez, Just Cause 2 przez cały miesiąc trzymało się mocno w pierwszej trójce. Dobrze radzi sobie Sam Fisher. Czy to fani serii kupili Conviction, czy Ubisoftowi udało się trafić do nowych odbiorców?

POLSKA (Ultima)

1	GTA: Episodes from Liberty City	PS3	Rockstar
2	Splinter Cell: Conviction	X360	Ubisoft
3	Dante's Inferno	Multi	EA
4	Little Big Planet GOTY	PS3	Sony
5	Batman: Arkham Asylum GOTY	Multi	Square Enix
6	Fable 2 GOTY	X360	Microsoft
7	God of War III	PS3	Sony
8	Just Cause 2	Multi	Square Enix
9	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
10	Final Fantasy XIII	PS3	Square Enix

▶ Znajdźcie w zestawieniu grę, która otrzymała w NEO+ ocenę poniżej siódemki. A teraz poszukajcie gry na PSP i jeszcze innej na DSa. W Polsce kupuje się tylko najlepsze tytuły na konsole stacjonarne. A Wy gracie na handheldach? Kupujecie średniaki? Dajcie znać.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

LEVINE NIE ROBI XCOM

Ken „jestem największym fanem X-Com na świecie" Levine jednak nie robi nowej gry z serii, nazwanej po prostu XCOM. Nowe UFO powstaje w studio 2K Australia, a ojciec BioShocka pracuje nad nieznanym tytułem nie opartym na żadnej licencji. Co to może być?

NIE BĘDZIE SSFIV TURBO

Yoshinori Ono z Capcomu mówi „nie" dla nowych odsłon Street Fighter IV. Super SFIV recenzowany w tym numerze NEO+, to jedyny wyjątek, nie zobaczymy zatem wersji Hyper, Ultra, Turbo, ani żadnej innej, co najwyżej DLC poprawiające balans postaci. Czy to oznacza, że nie trzeba będzie czekać dekadę na piątą część?

CZAS VIDEO APOKALIPSY

Dawna ekipa Pandemic spiknęła się w studio o nazwie Killspace i pracuje nad grami akcji. Jeśli wierzyć plotkom, jedna z nich oparta będzie na filmie „Czas Apokalipsy". Szczegółów oczywiście brak, ale trzymamy rękę na pulsie.

DEMONY W EUROPIE

Demon's Souls doczeka się oficjalnej europejskiej premiery. Jeśli jeszcze nie zaimportowaliście tej wyjątkowo trudnej, ale bardzo dobrej gry, możecie poczekać aż ukaże się u nas 25 czerwca.

CZESI ROBIĄ SILENTA

To nie spóźniony dowcip primaaprilisowy, czeska ekipa Vatra Games tworzy nowego Silent Hilla. Dlaczego nie Climax, który ma na koncie ostatnią część o podtytule Shattered Memories? Tamta gra ukazała się na Wii, PS2 i PSP, a nowa odsłona słynnej serii zmierza na PS3 i X360. W Vatra pracują współtwórcy Mafii i Hidden & Dangerous, czyli gier akcji, a studio nie ma jeszcze na koncie żadnej gry. Obstawiamy, że zrobią z Silenta drugiego Dead Space'a, na E3 przekonamy się, czy mieliśmy rację.

CARPENTER I ALMA

Twórcy trzeciej części F.E.A.R., zmierzającej na konsole HD i mającej ukazać się już w październiku, zdradzili, że słynny reżyser John Carpenter („Coś", „Christine", „Ucieczka z Nowego Jorku") wspomógł ich przy tworzeniu scenariusza, a także podzielił się wiedzą z zakresu opowiadania historii w filmach, co powinno znaleźć odbicie w scenkach przerywnikowych. Teraz jeszcze bardziej nie możemy doczekać się powrotu Almy.

TECHLAND KASUJE

Chrome 2 i Warhound to dwa zawieszone projekty, nad którymi pracował wrocławski Techland. Być może kiedyś firma do nich powróci, dla nas istotne jest to, że Dead Island wciąż jest w produkcji, a oprócz niego zobaczymy na konsolach również Nail'd, czyli wyścigi w stylu Pure. Ponadto firma tworzy jeszcze jedną grę, prawdopodobnie mającą Call, Juarez i 3 w nazwie.

AYA NIE ZAGINĘŁA

Dawno nic nie słyszeliśmy o Parasite Eve: The 3rd Birthday na PSP, ale producent obiecuje, że to się zmieni już niedługo. Gra zostanie zaprezentowana na tegorocznym E3. Nareszcie!

MARVEL vs. CAPCOM 3

Chris skopie tyłek Rosomakowi

Po sukcesie Street Fighter IV, Capcom ostro pracuje nad odzyskaniem pozycji lidera na rynku mordobić. Super SFIV właśnie ma premierę, z PSN i XBLA można ściągnąć Marvel vs. Capcom 2, zaś na Wii kupić Tatsunoko vs. Capcom. A w kolejce już czeka Marvel vs. Capcom 3 powstający na silniku MT Framework, tym samym, który napędza Lost Planet 2 i Resident Evil 5.

Bez obaw, gra pozostanie dwuwymiarową bijatyką z postaciami wyglądającymi jak wyjęte z kart komiksu. MvC3 jest kolejnym tytułem mającym trafić do szerokiej publiczności na całym świecie, Marvel kontroluje prace skośnookich designerów i zgłasza uwagi, gdy ci za bardzo się rozpędzą, nie pojawią się zatem żadne japońskie dziwactwa (kangury, karty i inne mechy).

Fanów rozczaruje wiadomość o zmniejszonej niemal o połowę liczbie wojowników. Będzie ich około trzydziestu, ale w tej chwili znana jest jedynie szóstka: Wolverine, Hulk, Iron Man, Morrigan, Ryu oraz Chris Redfield z Resident Evil 5 walczący nożem, pistoletem i bazooką. Czujni gracze dopatrzyli się na materiałach promocyjnych przygotowanych przez Capcom zarysów sylwetek takich postaci, jak: Kapitan Ameryka, Doctor Doom, Deadpool, Magneto, Chun-Li oraz Storm. Nie ma opcji, żeby zabrakło Spideya, to kultowa postać, ale nie sposób przewidzieć pełnego składu, bo przez dekadę zmieniły się gusta konsumentów, pojawili się nowi bohaterowie (np. Sheva czy Frank West), a inni już nie są tak popularni, jak dawniej.

Liczbę kombatantów zmniejszono, bo MvC3 to nowy start dla serii: nowy silnik, nowe postacie, więc trzeba je balansować od podstaw, a także nowy system walki, o którym Capcom nie chce mówić. Wiadomo tylko, że sterowanie będzie łatwiejsze do ogarnięcia dla noobów niż w SFIV i powrócą hyper combosy, ale tajemnicą pozostaje czy walki będą toczyć się w systemie dwóch na dwóch, czy trzech na trzech. Pojawi się także tryb online.

Jeśli gra odniesie sukces na Marvel vs. Capcom 4 nie będziemy musieli czekać dekadę. ■■

©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

FINAL FANTASY XIV

A droga wiedzie w przód i w przód, choć zaczęła się tuż za progiem

Final Fantasy XIII za nami. Final Fantasy Versus XIII to nadal odległa przyszłość. Co więc pozostaje fanom? Naturalnie Final Fantasy XIV, czyli Massive Multiplayer Online Role Playing Game na PlayStation 3. Dla Square Enix to bardzo ważny projekt; Yoichi Wada wierzy, że marka Final Fantasy przyciągnie graczy i będzie alternatywą dla konkurencyjnych MMORPG. Prezes Square Enix rzuca wręcz wyzwanie World of Warcraft i twierdzi, że jego popularność powoli się kończy. Czy FFXIV może zagrozić totalnej dominacji produkcji Blizzard?

PRZYGODA CZEKA

To raczej tylko myślenie życzeniowe prezesa Square Enix, bo ciężko uwierzyć w to, że kilka milionów graczy nagle porzuci World of Warcraft. U większości z nich uzależnienie jest tak wielkie, że żadne obietnice – nawet seksu – nie odciągną ich od zabawy. Co takiego ma Czternastka, co może Was do niej przekonać? Dla fanów FFXI będzie to naturalne i prawdopodobnie konieczne przejście do nowego świata, gdyż Square Enix powoli myśli o odłączeniu serwerów Jedenastki, by „przekonać" graczy do przesiadki. Być może nastąpi to jeszcze w tym roku. Stara gwardia to jednak za mało, koniecznie jest zachęcenie nowych poszukiwaczy przygód. Problem tym, że zabawa w sieci całkowicie różni się od tego, do czego przyzwyczaili się wielbiciele serii. Oprócz kija w postaci wyłączenia serwerów FFXI, potrzebne są także marchewki.

Największą będzie sam świat, czyli kraina Eorzea, pełna przepięknych miejsc, niebezpiecznych zadań i mocarnych przeciwników. Nie zabraknie też potężnych miast, z których największe i najważniejsze to: Ul'dah, Limsa Lominsa, Gridania i Ishgard. Każde ze swoją własną historią, architekturą i galerią sklepów. Gridania zadziwi graczy umiejscowieniem pośród olbrzymich drzew, z kolei Ul'dah to typowy, warowny zamek w klimatach fantasy. Mnie jednak najbardziej zaciekawiła Limsa Lominsa, pełna delikatnych, strzelistych wieżyczek i przepięknych mostów. Naturalnie Eorzea zamieszkana jest przez setki potworów, które najlepiej zwalczać w grupach maksymalnie składających sie z piętnastu graczy (standardowa drużyna liczy sześć osób). Ta liczba sugeruje naprawdę wielkie batalie, które zresztą obiecuje Square Enix. Walka ma być znacznie bardziej dynamiczna niż w FFXI, choć komendy tradycyjnie będzie się wybierało z menu. Zanim jednak gracze rzucą się do mordowania rdzennych mieszkańców bajkowych krain oraz miejscowej fauny, trzeba stworzyć własną postać.

ELFY, KOTY I KARZEŁKI

Square Enix na razie potwierdziło pięć ras; każda z nich będzie wyróżniała się unikalnymi umiejętnościami, a gracze będą mogli stworzyć bohatera w edytorze pozwalającym na zaawansowaną edycję wyglądu. Przypominający ludzi Hyur są najbardziej klasycznymi postaciami. Elezen przez swą smukłą budowę i spiczaste uszy z miejsca kojarzą się z elfami. To bardzo dumny i honorowy naród, który doskonale dostosowuje się do otoczenia. Ich przeciwieństwem są potężnie zbudowani Roegadyn, których można uznać za sympatycznych orków (będzie można zagrać tylko chłopakami). Najczęściej pracują jako najemnicy, czy ochroniarze, choć wielu z nich zostało piratami. Z kolei Miqo'te to idealny wybór dla wszystkich fanów dziewczyn z uszami i kocimi ogonami w stylu japońskich komiksów. Ta rasa bardzo przypomina Elezen i specjalizuje się w łowiectwie, choć na razie nie zaprezentowano jej męskich przedstawicieli (pojawią się w grze, ale nie będą grywalni). Na koniec zostawiłem osobliwość w postaci Lalafell, których przedstawiciele wyróżniają sie fantastyczną zwinnością oraz wysokim intelektem. Śliczne karzełki są tak słodkie i urocze, że ciężko mi będzie znieść przedstawicieli tej rasy w drużynie, bo o tym, by grać takimi sympatycznymi bohaterami, nawet nie myślę.

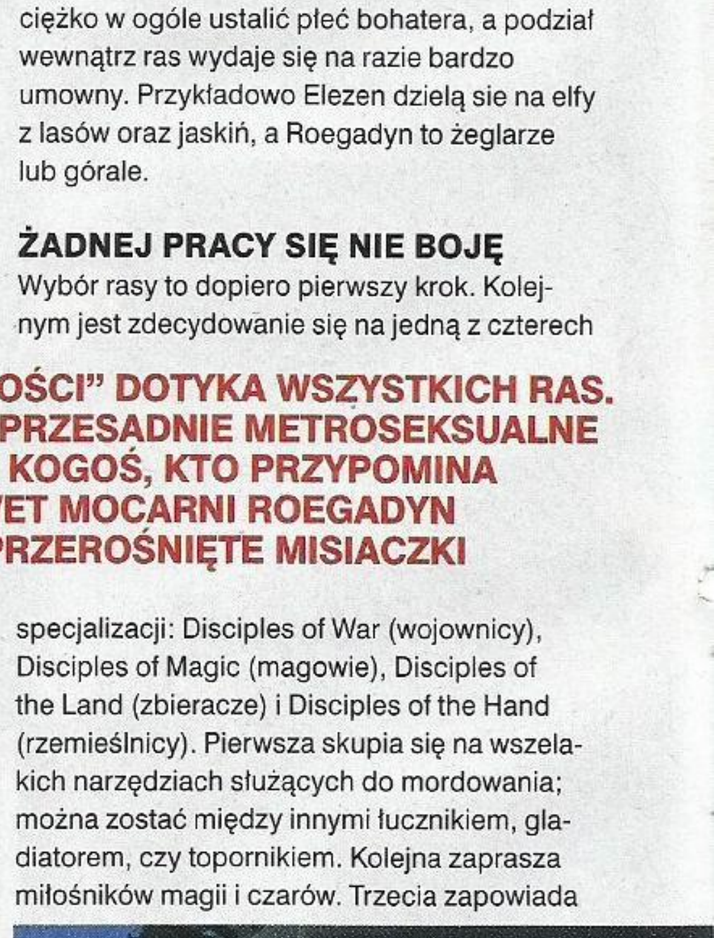
PROBLEM „SŁODKOŚCI" DOTYKA WSZYSTKICH RAS. ICH PROJEKTY SĄ PRZESADNIE METROSEKSUALNE I CIĘŻKO ZNALEŹĆ KOGOŚ, KTO PRZYPOMINA TWARDZIELA. NAWET MOCARNI ROEGADYN WYGLĄDAJĄ JAK PRZEROŚNIĘTE MISIACZKI

Zresztą problem „słodkości" dotyka wszystkich ras. Ich projekty są przesadnie metroseksualne i ciężko znaleźć kogoś, kto przypomina twardziela. Nawet mocarni Roegadyn wyglądają jak przerośnięte misiaczki, które po zagłaskaniu i zasłodzeniu przeciwników na śmierć, wracają do domu, zakładają kapcie i piją herbatkę z miodem. Square Enix nie zamierza zmieniać projektów postaci z FFXI, więc ponownie trzeba grać przesłodzonymi bohaterami. Najgorsze jest to, że czasami ciężko w ogóle ustalić płeć bohatera, a podział wewnątrz ras wydaje się na razie bardzo umowny. Przykładowo Elezen dzielą sie na elfy z lasów oraz jaskiń, a Roegadyn to żeglarze lub górale.

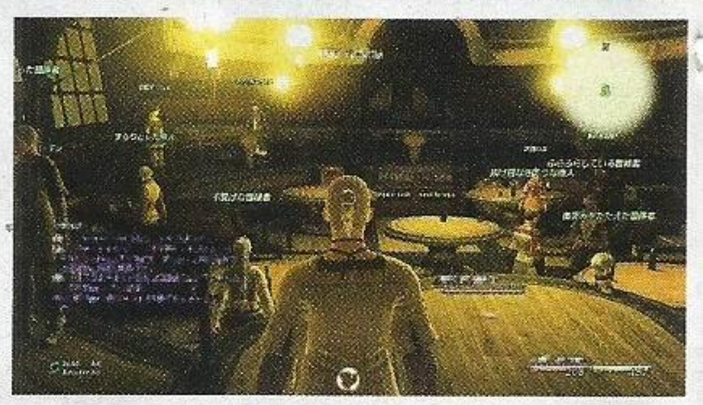
ŻADNEJ PRACY SIĘ NIE BOJĘ

Wybór rasy to dopiero pierwszy krok. Kolejnym jest zdecydowanie się na jedną z czterech specjalizacji: Disciples of War (wojownicy), Disciples of Magic (magowie), Disciples of the Land (zbieracze) i Disciples of the Hand (rzemieślnicy). Pierwsza skupia się na wszelakich narzędziach służących do mordowania; można zostać między innymi łucznikiem, gladiatorem, czy topornikiem. Kolejna zaprasza miłośników magii i czarów. Trzecia zapowiada

Jak na razie Final Fantasy XIV może pochwalić się ponad czterdziestoma gestami, które wyrażają emocje bohaterów. Radość, złość, gniew, smutek – wszystko to będzie widoczne na twarzach postaci oraz w ich ruchach. W przypadku Lalafell nawet negatywne emocje prezentują się słodko.



INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: CZERWIEC 2010
KONSOLA: PLAYSTATION 3



Beta testy nie miały odstraszyć graczy, więc celowo obniżono poziom trudności, ale i tak FFXIV zapowiada się na trudną i wymagającą grę. Samotnicy długo nie pożyją w krainie Eorzea.

□ Handel wymienny to podstawa w MMORPG. Gracze mogą wystawiać swoje towary i przedmioty na bazarze, ale trzeba pamiętać o podatku. Pięć procent zostaje w kasie targowiska. Nawet w grach działa Urząd Skarbowy. Przerażające.

FINAŁOWA FANTAZJA W SIECI

Final Fantasy XI było szokiem dla fanów, a Square Enix sporo zaryzykowało w 2002 roku, stawiając na MMORPG. Gra została wydana na PlayStation 2 i PCtach, a w kilka lat później pojawiła się również na X360. FFXI odniosła spory sukces, przyciągając kilkaset tysięcy graczy, ale ograniczenia sprzętowe PlayStation 2 (konieczność dokupienia dysku twardego i przystawki sieciowej) nie pozwoliły jej wypłynąć na szerokie wody MMORPG. Mimo tego doczekała się kilku dodatków, jak: Ode to Life Bestowing, czy Evil in Small Doses, a gracze docenili baśniowy świat Vana'diel. Pełny przepięknych krain, miast i wymagających wrogów oraz nawiązań do serii Final Fantasy. Square Enix twierdzi, że baza użytkowników nadal trzyma się na poziomie pół miliona osób, choć premiera XIV z pewnością uszczupli liczbę mieszkańców Vana'diel.

CIĘŻKO UWIERZYĆ W TO, ŻE KILKA MILIONÓW GRACZY NAGLE PORZUCI WOW. U WIĘKSZOŚCI Z NICH UZALEŻNIENIE JEST TAK WIELKIE, ŻE ŻADNE OBIETNICE NIE ODCIĄGNĄ ICH OD ZABAWY

się może nieco mniej widowiskowo, ale bardzo ciekawie. Disciples of the Land to mistrzowie w poskramianiu przyrody i górnicy, którym nie straszna ciężka praca kilofem. Czwarta dyscyplina to alchemicy, kowale, kucharze i zbrojmistrze. Najciekawsze w tej całej wyliczance jest to, że zawód postaci będzie się zmieniał w zależności od wybranego przedmiotu, i tak np. łuk umożliwi rozpoczęcie kariery łucznika, a patelnia zamieni gracza w mistrza kuchni.

System jest nadal w trakcie beta testów, więc może ulec zmianie, w końcu ostateczny pomysł na rozwój postaci w FFXIII ewoluował wielokrotnie, ale byłaby to miła odmiana po dość sztywnym przypisaniu do ról w Final Fantasy XI. Pewny wydaje się natomiast rozwój bohaterów w dwóch ścieżkach, które pojawiły się w beta testach FFXIV. Otóż postać będzie miała ogólny poziom doświadczenia, który będzie rósł cały czas w trakcie rozgrywki. Natomiast drugi dotyczy wybranej w danym momencie roli. Można więc mieć postać na piętnastym poziomie, która jest równocześnie rzemieślnikiem na czwartym i wojownikiem na szóstym. Kombinacje tych ról owocują zdolnościami, które można ustawić w dwudziestu polach umiejętności. Trik polega na tym, że np. podstawowe zaklęcia zajmują jeden kwadrat, a te bardziej zaawansowane już kilka, więc trzeba nimi rozsądnie rozporządzać.

Interfejs użytkownika nie będzie sztywny; każdy ustawi na ekranie te informacje, które są mu najbardziej potrzebne. Wiadomo, im więcej danych, tym mniejsza widoczność. Zresztą i tak najważniejsze będzie menu główne, wypełnione przez kilka kategorii. Nie zabraknie statusu gracza, który składa się z opisu jego parametrów i odporności na żywioły. Z kolei ekwipunek dzieli się na dwanaście elementów zakładanych na głowę, tors, nogi i ręce. Poza tym w menu znajdziecie listę przedmiotów, pamiętnik ze spisem zadań, teleport umożliwiający przeniesienie do odwiedzonych miejscówek, mapę świata i system rozwoju postaci. Tutaj rozwiniecie między innymi takie cechy, jak siłę, zręczność, celność, szczęście, inteligencję, czy charyzmę oraz podniesiecie odporności na żywioły ognia, ziemi, czy powietrza. Nie zabraknie naturalnie punktów HP i MP (będą zdolności wpływające na ich regenerację), oraz cyferek opisujących atak, obronę, czy uniki. Niestety, ekrany opcji na razie są bardzo toporne i daleko im do stylu choćby FFXIII. Przyznaję, że prezentują się przejrzyście i funkcjonalnie, ale są bardzo słabo wykonane.

POGROMCA WORLD OF WARCRAFT?

Oprawa graficzna przeszła metamorfozę od czasu FFXI, choć zachowano ogólny pomysł na projekty postaci, przeciwników, czy architekturę miast. Czternastka w tym momencie plasuje się w czołówce MMORPG, ale to gra przeznaczona do zabawy w sieci, więc pewne uproszczenia są koniecznością. Miasta zachwycają przywiązaniem do detali, ale otwarte przestrzenie straszą pustkami. Dobrze więc, że wprowadzono zmienne warunki pogodowe oraz cykl nocy i dnia. Świat gry na początku na pewno będzie mniejszy od tego z Jedenastki, co nie powinno nikogo dziwić, biorąc pod uwagę dodatki do pierwszego MMORPG Square Enix. Nie obawiam się natomiast o ścieżkę dźwiękową, którą przygotował Nobuo Uematsu.

Final Fantasy XIV zapowiada się solidnie, ale o pogromcy World of Warcraft nie ma mowy. Na PS3 na pewno zarządzi (możliwe, że również na X360, ale to niepotwierdzone informacje), bo White Knight Chronicles okazało się niestety przeciętniakiem. FFXIV na razie nie ma po prostu konkurencji. //**Fax**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SONY ZAMKNĘŁO POKÓJ

PlayStation Room na PSP miał być usługą społecznościową w rodzaju PS Home. Sony zapowiadało, że gracze będą mogli stworzyć swoje trójwymiarowe awatary, rozmawiać w chat roomach, grać w minigry i wymieniać się zdjęciami. Usługa była nawet testowana w Japonii, ale to już historia. Nie wiadomo, co nie pasowało Sony w Room, ale prace nad tym projektem zostały wstrzymane i raczej nie zostaną wznowione.

EPIC W JAPONII

Wiele japońskich firm próbowało tworzyć gry na Unreal Engine 3, ale średnio im to szło. W końcu Epic postanowił otworzyć w Tokio studio mające pomagać lokalnym developerom ogarnąć pracę przy najpopularniejszym silniku tej generacji konsol. Być może dzięki temu w końcu pojawi się więcej dobrych, japońskich gier. Na uroczystym otwarciu studia pojawił się Suda 51, który właśnie na UE 3 tworzy survival horror dla EA.

STRASZNY DEAD SPACE 2

Autorzy Dead Space 2 obiecują, że nowe przygody Isaaka będą nie mniej straszne, niż część pierwsza. Też byśmy tak mówili na ich miejscu, gdybyśmy musieli uspokoić fanów, którym nie podoba się pójście w stronę akcji. DS2 to nie jedyna gra, nad którą pracuje Visceral Games – do studio dołączył jeden z producentów Battlefielda i zajmuje się tajemniczym tytułem, ale usłyszymy o nim zapewne dopiero w przyszłym roku.

CO SMAŻY ITAGAKI?

Tomonobu „bez wódki, fajek i hazardu nie potrafię tworzyć gier" Itagaki pracuje nad największą grą, jaką kiedykolwiek zrobił. Nie będzie to mordobicie („bo po co, skoro już zrobiłem najlepszą bijatykę na świecie"), klon Ninja Gaiden ani tym bardziej Extreme Beach Volleyball. Co zatem? Nie wiadomo, ale dobrze mieć świadomość, że Itagaki wciąż jest w branży.

YAKUZA NA PSP

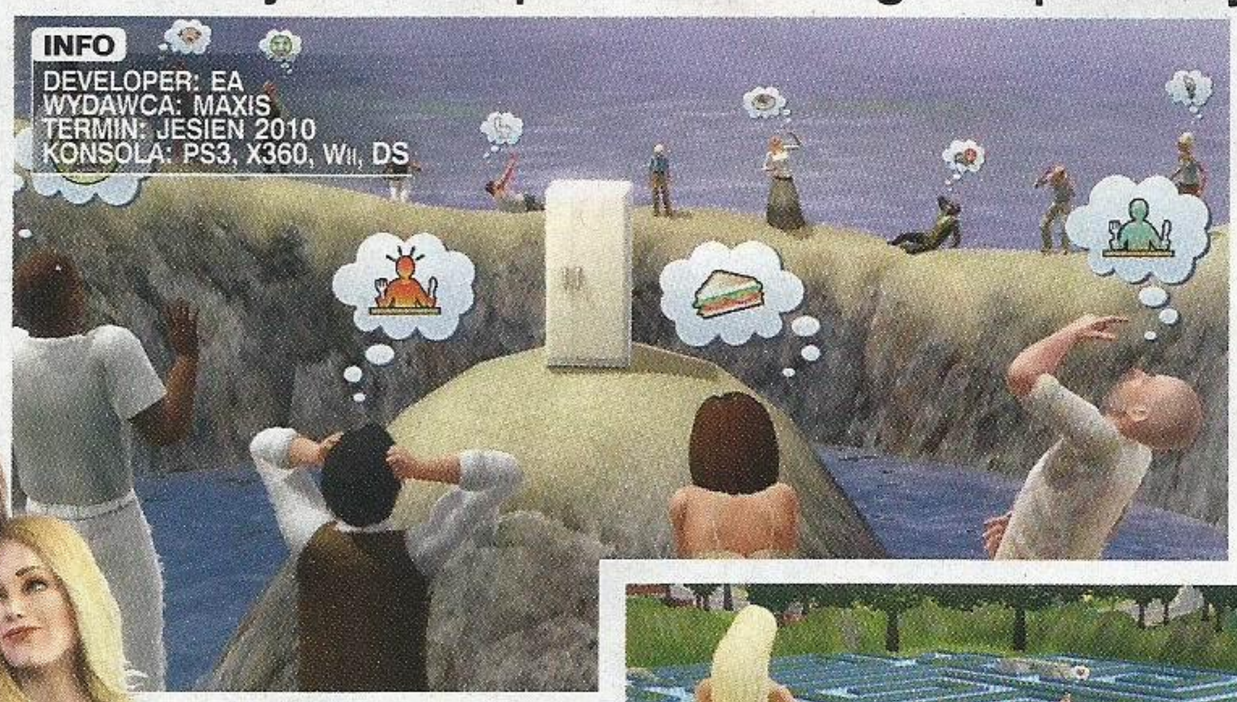
Czekamy na Yakuza 4 w wersji europejskiej (czyli z japońskimi głosami i angielskimi napisami), ale Sega jak zwykle nie spieszy się z podaniem daty premiery. Tymczasem Japończycy dostaną kolejną część serii, tym razem na PSP. Yakuza: Project K opowie o osiemnastoletnim przestępcy próbującym przeżyć na ulicach Kamurocho, miasta znanego z przygód Kazumy Kiryu. System walki przejdzie delikatną przebudowę, a poza tym będzie to kolejna Yakuza, jaką znamy i kochamy. Premiera jesienią. Tylko w Japonii, niestety.

MMO NIE DLA KONSOL

Firma Cryptic podała do wiadomości, że bardzo by chciała stworzyć konsolowe wersje Champions Online i Star Trek Online, ale nie ma pomysłu, w jaki sposób na tych grach zarabiać (powiedziano to w trochę innych słowach, ale taki jest ich sens), więc skupia się na wersjach pecetowych. Szkoda, bo podobno

THE SIMS 3

Call of Duty zostanie pobite w rankingach sprzedaży



Turlacie się ze śmiechu? The Sims to największa marka Electronic Arts i jeśli gigant obiecuje, że konsolowa trzecia część nie będzie spartaczoną, przygotowaną po łebkach konwersją z pecetów, to jest duże prawdopodobieństwo, że dostarczy hit, który niczym Modern Warfare zachęci konkurencję do przesuwania premier ich gier.

Pecetowa wersja The Sims 3 ukazała się latem 2009 i także w naszym kraju odniosła ogromny sukces: sprzedano ponad dwieście tysięcy egzemplarzy tak zwanej podstawki (EA najpierw wydaje podstawową wersję simsów, a później zarabia na licznych dodatkach) z czego trzydzieści pięć tysięcy trafiło do simomaniaków w pierwszy weekend sprzedaży. Do tego trzeba doliczyć sto trzydzieści pięć tysięcy pobrań na komórki (bez iPhone'a), a dla dopełnienia obrazu potęgi marki w Polsce dodać fakt, że przez dziesięć lat istnienia seria zgarnęła pięć nagród dla pecetowych bestsellerów Empiku.

Jeśli oceniacie szansę powtórzenia tego sukcesu na konsolach na niewielkie, przypomnijcie sobie jak wielką popularnością cieszył się casualowy Eye Pet. Myślicie, że wydane w okresie świątecznym The Sims 3 nie zrobią furory wśród pań, których mężowie kupili PS3 „żeby mieć odtwarzacz Blu-ray"?

The Sims 3 ukaże się jednak nie tylko na PlayStation 3, ale również na Xboxa 360 i te edycje najprawdopodobniej doczekają się polskiej wersji językowej. Zważywszy na to, jak marnie przędą Wii i DS w Polsce, nie spodziewamy się, by EA zdecydowało się na lokalizację wersji gry tworzonych na konsole Nintendo.

TRZY SIMSY TRZY

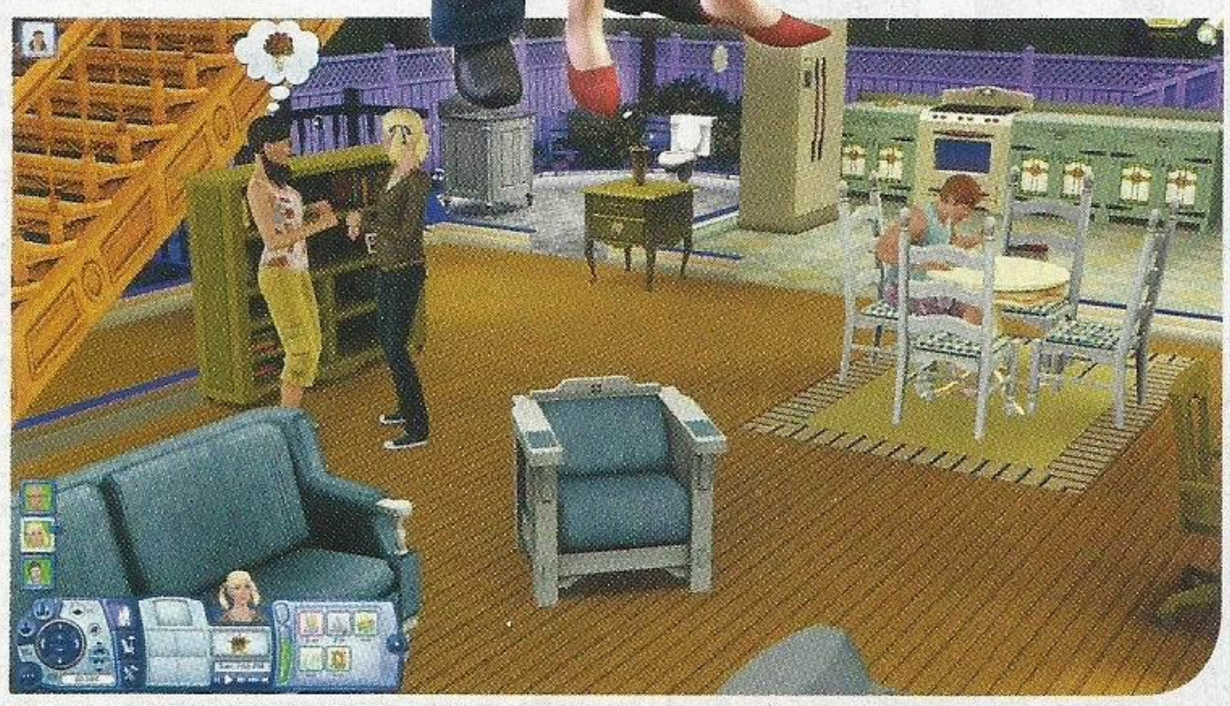
My, prawdziwi konsolowi troglodyci, możemy mieć problemy ze znalezieniem dla siebie w The Sims 3 czegoś ciekawego („dzie giwery, dzie wybuchy?"), ale kto wie, może poczujecie potrzebę sprawdzenia w wirtualnym świecie konsekwencji decyzji, które zamierzacie podjąć w realu. Czy urządzenie całego mieszkania w kolorze khaki to dobry pomysł? Czy jeśli będziecie siedzieć całe dnie przed konsolą, opieka społeczna odbierze Wam dzieci? Jak to w ogóle jest mieć dzieci? W trakcie zabawy odblokowują się moce zwane „Karma Powers"; testując je na simach przekonacie się, czy rzeczywiście łatwiej żyje się ludziom pięknym albo mającym szczęście (no nie, wcale).

Autorzy przygotowują w sumie trzy wersje gry, na PS3 i X360 nacisk zostanie położony na tworzenie przedmiotów i wymienianie się nimi z innymi graczami poprzez sieć. Na Wii będzie

ZAPOWIEDŹ KONSOLOWYCH SIMSÓW, TO TAK, JAKBY BLIZZARD POTWIERDZIŁ WOW-A NA XBOXA I PS3

można socjalizować się z drugą osobą siedzącą obok z wiilotem w ręku i kontrolującą postać ogrodowego krasnala służącego pomocą lub podkładającego świnię, w zależności od upodobań i humoru koopowego partnera. Stylus i ekran dotykowy DSa zostaną wykorzystane do budowania domów, tworzenia przedmiotów, dekorowania pokojów i malowania ścian, a w trybie Story gracz pokieruje całą rodziną simów, zadba o to, by nie chodzili głodni, nie zapominali pójść do toalety, spełniali się towarzysko i zawodowo. Gra nie ukaże się na przenośnej konsoli Sony ani na PS2 – sami sobie odpowiedzcie, co to oznacza.

No dobrze, może trochę sobie żartujemy, bo co to za gra, w której nie da się strzelać ani chować za osłonami, niemniej jednak spodziewamy się, że będzie to hit, a zapowiedź konsolowych Simsów, to tak, jakby Blizzard potwierdził prace nad World of Warcraft na PS3 i Xboxa. Tak zwana megatona. Jeszcze o niej napiszemy. //**Mielu**



Znalezienie konkretów w oficjalnej notce piarowej graniczy z cudem, zagadką pozostaje, jak zostanie opracowany konsolowy interfejs gry. Przekonamy się dopiero na E3. A ten jeden screen pochodzi z peceta.

179

179

179

159

129

119

189

169

PREORDER

PREORDER

PREORDER

PREORDER

SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE

24H!

WIELKA WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER

INFO TELE FONICZNIE

NAJ WIEKSZY W POLSCE WYBOR FILMOW BLURAY

NINTENDO DSlite 459

NINTENDO DSI 579

XBOX360 ELITE 919

Ps3slim 250GB +HDMI 1189

Ps3slim 120GB +HDMI 1069

PSP 3000 569

FOOD SUPPLY FOR GAMERS

www.madgames.pl

PROMO 769

PSP GO!

REWELACYJNE CENY DLA WSZYSTKICH NOWYCH HURTOWNIKÓW !!!

PS2 PS3 PSP X360 NDS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

MAD GAMES

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
0 503 624 692
022 498 99 93

CZYNNE
PON.-PT. 11-19
SOB. 10-15

MAFIA II

GTA IV zaśnie z rybami

Cholerny makaroniarz! – tak mógłby przekląć swojego przyjaciela Joego bohater Mafia II Vito Scaletta, gdyby sam nie pochodził z rodziny włoskich imigrantów szukających lepszego życia w Stanach Zjednoczonych. Dlaczego miałby w ten sposób wyrażać się o swoim wiernym druhu? Otóż Joe należy do tej grupy ludzi, którzy bezmyślnie ściągają na siebie i najbliższych lawinę problemów, to typ z gatunku „najpierw strzelaj, później zadawaj pytania". Wielokrotnie podczas gry podejmie głupie decyzje, a z ich konsekwencjami będzie musiał poradzić sobie Vito, co gwarantuje, że przy Mafia II ciężko będzie się nudzić.

Oczywiście fabuła nie będzie opierać się wyłącznie na wyciąganiu z tarapatów zaciągającego włoskim akcentem Joego, zapowiada się o wiele bardziej poważna, dojrzała historia o gangsterskim świecie lat pięćdziesiątych XX wieku. Po powrocie z wojny Vito wstąpi w szeregi mafii, żeby zdobyć pieniądze na spłatę długów, które jego ojciec zaciągnął przed śmiercią u szemranych typów. Najwyraźniej zabawa w gangola spodoba mu się tak bardzo, że postanowi nie szukać innego zajęcia, ale nie traktujcie go jak karierowicza, nie w głowie mu miejsce dona. To człowiek z zasadami, dobry chłopak z biednej rodziny, w której nauczono go, że ważna jest lojalność, przyjaźń i więzy rodzinne.

ROZMAWIAJ I STRZELAJ

Coraz większymi krokami zbliża się premiera gry, dlatego twórcy coraz chętniej o niej mówią i publicznie prezentują kolejne materiały, w tym również video. Wystarczy obejrzeć jeden, by przekonać się, jak bardzo filmowa będzie Mafia II. Autorzy gry z 2K Czech nie mają alergii na nieinteraktywne sceny przerywnikowe i chwała im za to. Dzięki temu z niecierpliwością czekam na sierpniową premierę, bo chcę dowiedzieć się kim jest ten mafioso, z którym Vito rozmawia w obskurnej piwnicy trzymając na muszce kilku gangoli, poznać Eddiego, jednego z bossów niższego szczebla, nie stroniącego od alkoholu i panienek, a także zobaczyć czyje zwłoki wykopali Scaletta wraz z Joe…

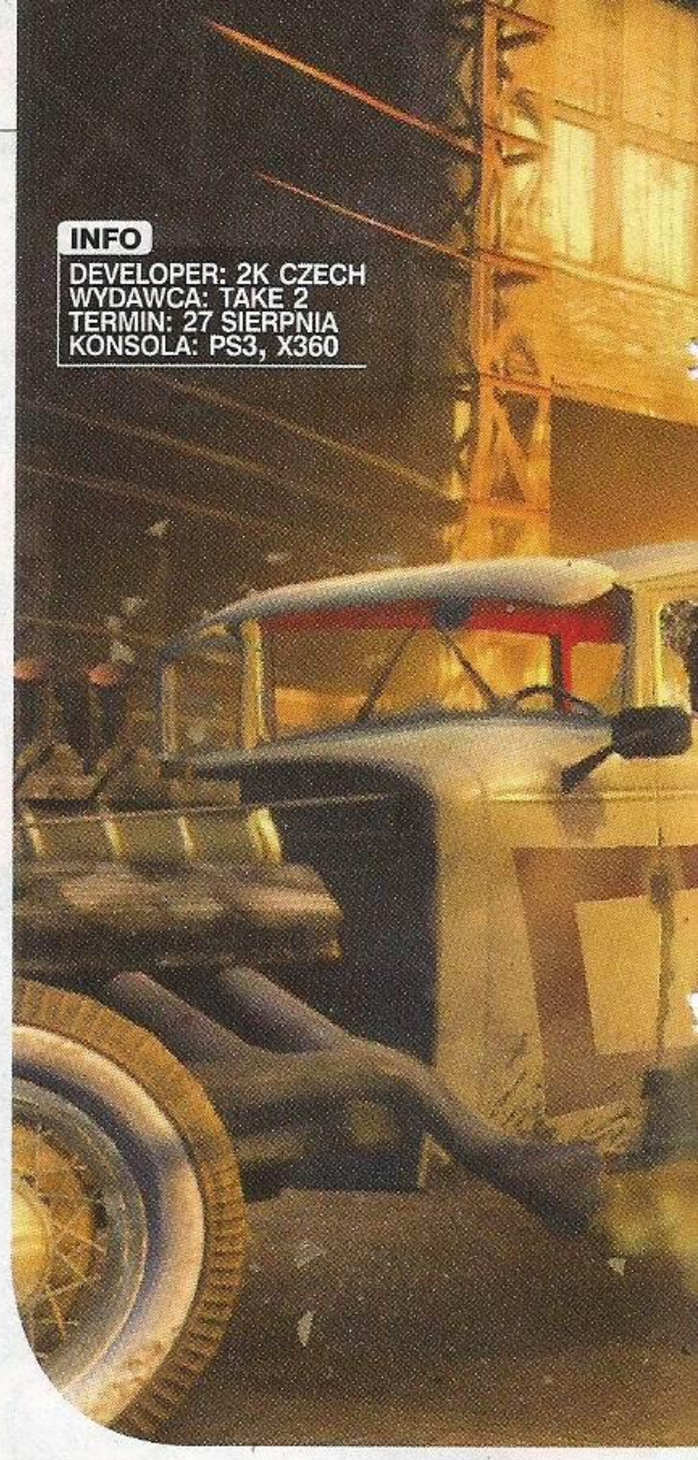
Ekipa Naughty Dog pokazała w Uncharted 2, że fabułę przedstawioną na filmowych wstawkach można uzupełnić częstymi rozmowami bohaterów w trakcie gry. W Mafia II zostanie zastosowany identyczny patent, Vito i Joe wzorem Vincenta i Julesa w *Pulp Fiction* będą dyskutować podczas jazdy samochodem, nie spodziewam się jednak, żeby rozprawiali o frytkach z majonezem i małych różnicach pomiędzy Europą a Stanami Zjednoczonymi. Skupią się raczej na aktualnych, bezpośrednio ich dotyczących wydarzeniach. Dobrym przykładem jest ich nerwowa rozmowa dotycząca grupki uzbrojonych gangsterów mających wspomóc ich w pewnej misji, którą zlecił im Eddie.

EKIPA NAUGHTY DOG POKAZAŁA W UNCHARTED 2, ŻE FABUŁĘ PRZEDSTAWIONĄ NA FILMOWYCH WSTAWKACH MOŻNA UZUPEŁNIĆ CZĘSTYMI ROZMOWAMI BOHATERÓW W TRAKCIE GRY. W MAFIA II ZOSTANIE ZASTOSOWANY IDENTYCZNY PATENT

POSZŁO Z DYMEM

Rok 1951. Sześć lat temu Vito wrócił z wojny do domu w Empire Bay, czyli kolejnej wirtualnej wersji Nowego Jorku. Każdy bez trudu rozpozna Most Brooklyński oraz tak charakterystyczne budynki, jak Chrysler Building oraz Empire State Building. Scaletta miał wrócić do wojska po wyleczeniu ran, ale jego przyjaciel Joe załatwił mu zwolnienie ze służby.

Bohater kręci się po apartamencie, przegląda szafę z ciuchami, w kuchni znajduje notatkę od Joego. Przyjaciel prosi o spotkanie i pomoc w wykonaniu zadania. Robota jest prosta, chodzi o sprzedaż papierosów wprost z ciężarówki, oczywiście na nielegalu. To akurat nie wygląda na dobrą zabawę, ludzie podchodzą i mówią, że chcą fajki w pudełku czerwonym albo niebieskim i trzeba ich obsłużyć. Nuda, ale szybko robi się interesująco, gdy pojawiają się gangsterzy grzecznie proszący (***putana, stronzo di merda*** i takie tam), żeby chłopaki zwinęli interes, bo to ich teren i nie życzą sobie konkurencji. Bohaterowie grzecznie odmawiają (***va fanculo***), na co tubylcy reagują nerwowo, rzucając w ciężarówkę koktajlami Mołotowa, a następnie uciekają.



INFO
DEVELOPER: 2K CZECH
WYDAWCA: TAKE 2
TERMIN: 27 SIERPNIA
KONSOLA: PS3, X360

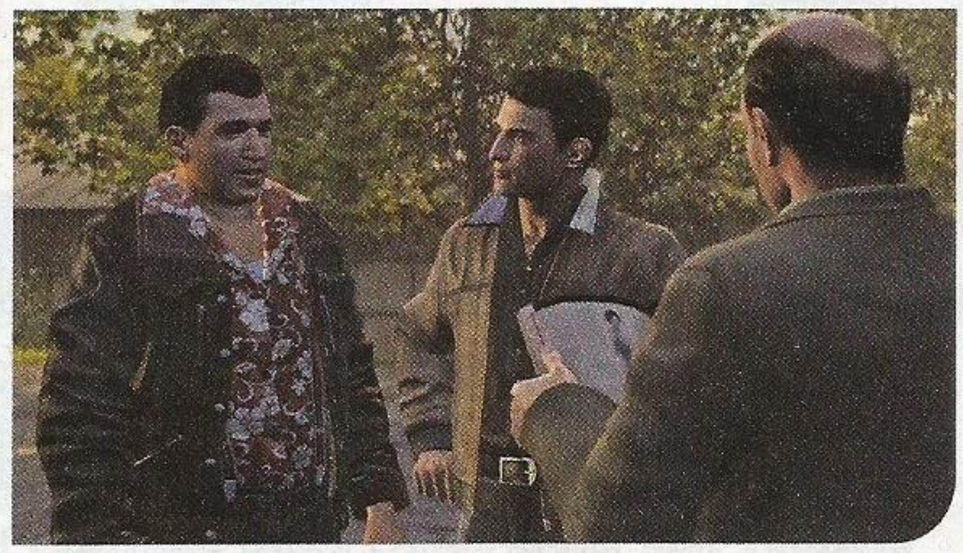
Vito i Joe wskakują do furki, ale pościg niestety nie przynosi rezultatu, a na domiar złego furgon z drogą zawartością dosłownie poszedł z dymem, co nie podoba się Eddiemu. Boss przydziela chłopakom kilku uzbrojonych goryli i nakazuje dać nauczkę napastnikom. Ekipa jedzie do ich kryjówki i tam robi masakrę, a jeszcze przed akcją, w samochodzie, bohaterowie nerwowo dyskutują o całej sytuacji.

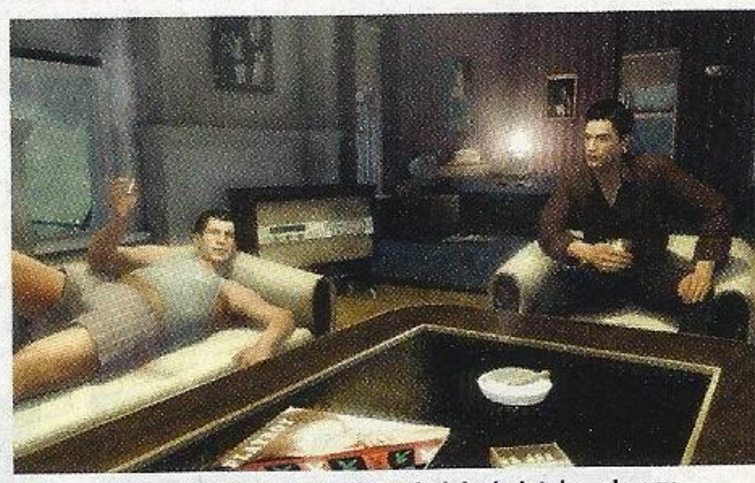
PORACHUNKI

Ta misja będzie nastawiona na akcję, żadnego czajenia się, skradania, przebieranek, ucieczek przed policją. Najzwyklejsze w świecie porachunki gangsterskie. Rozpocznie ją kapitalna scena ostrzelania budynku „restauracji" (takiej typowo amerykańskiej, jak w *Pulp Fiction*, gdzie goście siedzą przy oknie, a kelnerka w fartuchu

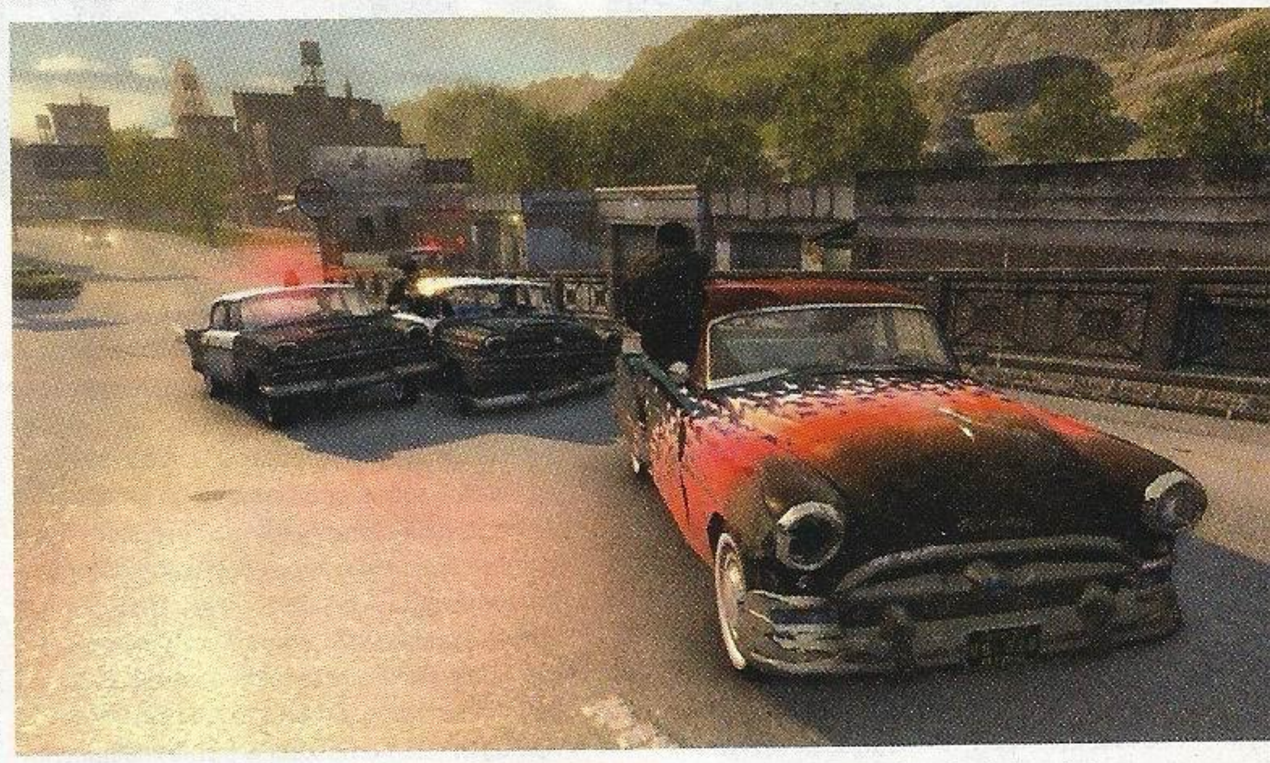
□ Autorzy coraz częściej mówią o historii i filmowości, a rzadziej o rozgrywce. Oby fabuła nie zawiodła.

□ Porachunki gangsterskie, to nie przelewki, za podpalenie ciężarówki ze szlugami czeka sroga kara. Vito i jego kumple potrafią się mścić.

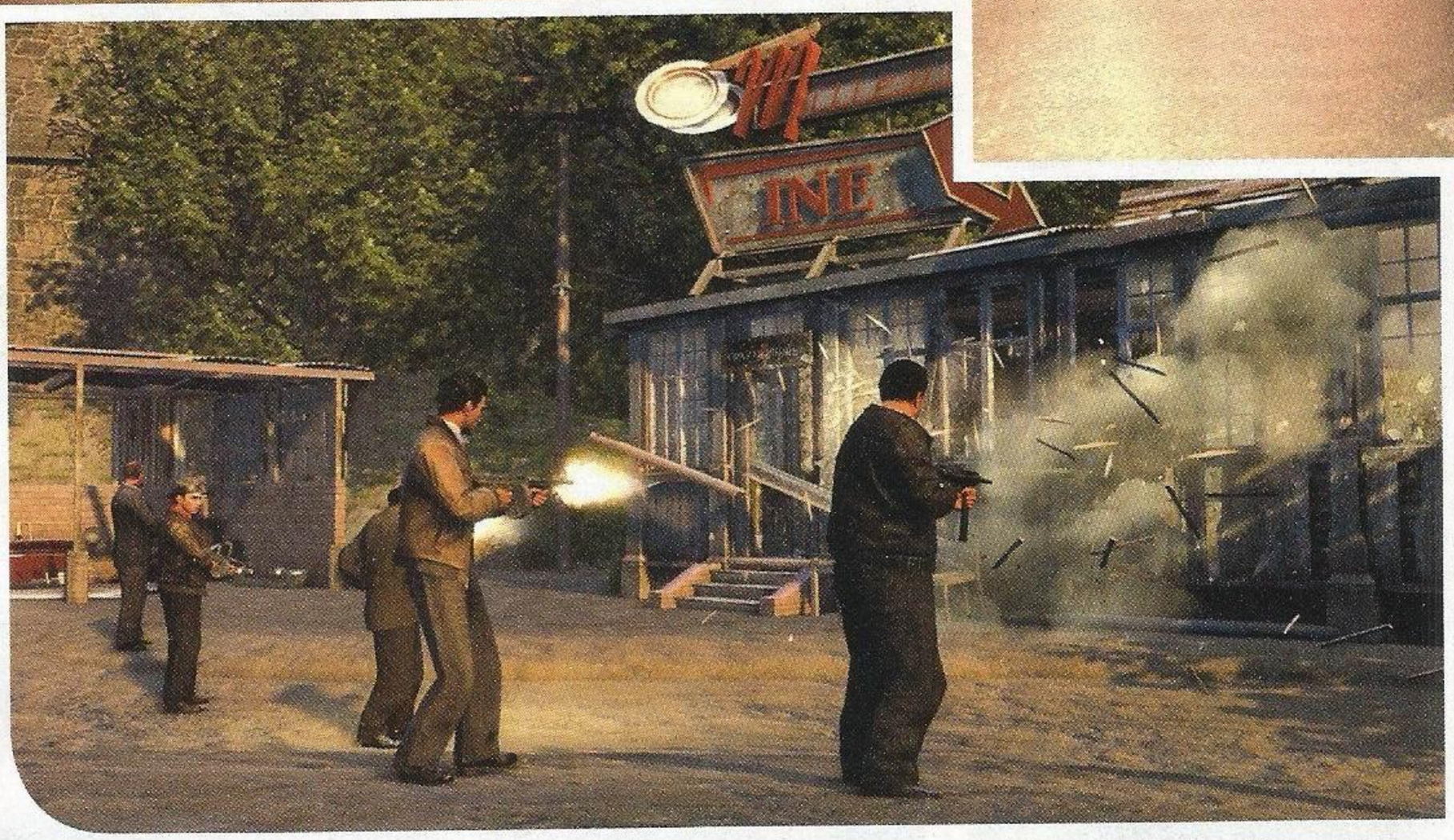




□ Na screenach twarze postaci wyglądają świetnie , ale czy równie dobrze wypadną w grze? Na to liczymy.



□ Strzelanie do policjantów w trakcie pościgu wygląda fachowo, ale kto prowadzi, a kto strzela? Jaka jest rola gracza?



SZALONE LATA 50te

W pełnej wersji gry znajdzie się ponad pięćdziesiąt rodzajów samochodów, a każdym z nich zaoferuje nieco inny model fizyczny. Co powiecie na rozbudowane zniszczenia? I co ty na to GT5? Żartuję, wiadomo, że Mafia II to nie pełnoprawny „symulator" jazdy furami. Podróże autem po Empire Bay uprzyjemni słuchanie kilku stacji radiowych, krzyżak posłuży do szybkiego przełączania ich na wypadek jakbyście mieli dość włoskich kawałków i woleli licencjonowane przeboje z lat pięćdziesiątych. Niestety, nie kojarzę piosenek Little Richarda, ale już „I Put a Spell On You" Screaming Jay Hawkinsa rozpoznaję i myślę, że Wy też to znacie. W każdym razie nowych piosenek nie będzie, chodzi o oddanie klimatu tamtych lat.

nalewa kawę) – wygląda na to, że otoczenie będzie w pewnym stopniu zniszczalne, szyby rozsypią się na tysiące kawałków, odpadną kawałki drewna i betonu, kule dosięgną również szyldy. Po tej kanonadzie rozpocznie się właściwa część misji, celem będzie wyeliminowanie wszystkich przeciwników.

Strzelanina w Mafia II prezentuje się, jak w każdym współczesnym shooterze TPP. Podczas celowania kamera zjedzie nad bark bohatera w residentowo-gearsowym stylu, nie zabraknie cover systemu. Twórcy stawiają na „realizm" rozgrywki, co oznacza, że wystawianie się na ostrzał będzie głupim pomysłem, bo Vito zginie po przyjęciu raptem czterech kulek, a z drugiej strony wystarczy schować się za osłoną na kilka sekund, a zdrowie w magiczny sposób samo się zregeneruje. Na wypadek gdyby poziom trudności okazał się zbyt wysoki, autorzy wprowadzą drobne ułatwienie w postaci skrócenia czasu potrzebnego na odnowienie paska życia po każdym wznowieniu zabawy od punktu kontrolnego. Czyli im częściej gracz będzie ginął, tym trudniej przeciwnikom będzie go zabić, co gwarantuje, że nikt nie zatnie się w połowie zabawy. Zdrowie da się również uzupełnić jedząc burgera i zapijając go colą. Niby Mafia II ma być realistyczna, ale bez przesady, to wciąż „tylko" gra.

STRZELANINA W MAFIA II PREZENTUJE SIĘ, JAK W KAŻDYM WSPÓŁCZESNYM SHOOTERZE TPP. PODCZAS CELOWANIA KAMERA ZJEDZIE NAD BARK BOHATERA W GEARSOWYM STYLU, NIE ZABRAKNIE TEŻ COVER SYSTEMU

GANGSTERSKA RODZINA

Vito sam nie dałby rady pokonać gangsterów, właśnie dlatego w misji wezmą udział goryle Eddiego. Mają zachwycać inteligencją, czyli po naszemu: nie przeszkadzać, nie klinować się w przejściu i chować się po właściwej stronie osłon. Mało tego, sami zaatakują i rażno ruszą do przodu zostawiając bohatera za plecami, ściągając uwagę przeciwników i dając mu szansę zajścia ich z boku. A jeśli gracz postanowi jednak podążyć za nimi i przykucnie obok jednego z nich przy ścianie czy za stołem, gangol poszuka sobie innej osłony, pozostawiając Vito więcej miejsca.

Misja zakończy się wraz ze śmiercią ostatniego przeciwnika. Zabicie ich nie zwróci Eddiemu utraconej kasy, jedynym sposobem na odrobienie strat będzie „pożyczenie" samochodów nieboszczyków, a następnie przehandlowanie ich. Dobra gra gangsterska z otwartym światem nie może obejść się bez jazdy samochodami. Kierowanie wielkimi, ciężkimi trumnami do największych przyjemności należeć nie będzie, co innego sportowymi bolidami. Orientację w terenie ma ułatwić widoczna na drodze czerwona linia, która wskazuje kierunek jazdy. Dzięki niej da się dojechać do celu bez ciągłego zerkania na minimapę. Nie wątpię, że będzie można tę podpowiedź wyłączyć w opcjach, tak samo jak da się wyłączyć celownik.

Na przygotowanych przez autorów najnowszych filmach z rozgrywki w ogóle go nie widać, a mimo to Vito sprawnie zdejmuje wrogów z Tommy Guna czy karabinu M1 Garand.

ŻYCIE W EMPIRE BAY

Opisywana misja będzie trwać około pół godziny włącznie ze strzelaniem i sprzedawaniem papierosów, mniej więcej taka długość ma być standardem. Autorzy sugerują, by zarezerwować od piętnastu do dwudziestu godzin na ukończenie gry. Nie wątpię, że na szesnastu kilometrach kwadratowych, jakie zajmie Empire Bay, da się spędzić znacznie więcej czasu wykonując misje poboczne oraz szukając archiwalnych numerów Playboya. Po znalezieniu magazynu akcja się zatrzyma, żeby gracz mógł w spokoju obejrzeć rozkładówkę. Tak jest, w końcu to gra dla dorosłych. //**Mielu**

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

AFTERFALL: INSANITY

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **The Games Company**
Developer: **Nicolas Intoxicate**

Twórcy gier coraz chętniej osadzają gry w postapokaliptycznym settingu, za nami Fallout 3, dwa BioShocki i Metro 2033, przed nami Rage i Afterfall: Insanity, którego akcja będzie toczyć się w kanałach i tunelach znajdujących się pod ruinami niegdyś tętniących życiem miast, zniszczonych w czasie nuklearnej wojny Stanów Zjednoczonych z Rosją i nazistowskimi Niemcami. Chyba kogoś zainspirowała proza Głuchowskiego...

Zapowiada się ostra jatka z mutantami, najemnikami oraz innymi nieprzyjemnymi typami, a bohaterem będzie... Psychiatra. Dziwny wybór, ale autorzy zapowiadają, że fabuła (z licznymi niespodziewanymi zwrotami) będzie jednym z najmocniejszych punktów gry. Swoją drogą, czy wiecie, jakiej narodowości są developerzy Afterfall: Insanity? Podpowiemy, że przez ten kraj przepływają rzeki Wisła i Odra. Tak jest, Polacy robią kolejnego shootera na konsole HD. Życzymy powodzenia. ■

CONDUIT 2

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Sega**
Developer: **High Voltage Software**

The Conduit miał być przełomowym FPSem na Wii, a okazał się jedynie bardzo dobrą strzelaniną. Gra nie osiągnęła też sukcesu finansowego, ale najwyraźniej nie zraziło to Segi, Niebiescy mają zamiar wydać drugą część (bez The w tytule), która już teraz zapowiada się ciekawiej od poprzedniczki. Co powiecie na czteroosobowego sieciowego lub kanapowego (split-screen) koopa? Invasion mode to misje specjalnie zaprojektowane do grania drużynowego. A jak podoba Wam się pomysł wprowadzenia walk z gigantycznymi bossami? Już w Painkillerze takie były, ale zawsze są mile widziane, podobnie jak rozbudowana customizacja postaci w trybie multiplayer. Gracze dostaną kilka klas postaci do wyboru, a każdej zostaną przypisane unikalne umiejętności, będą mogli również poprawić statystyki swojego żołnierza wyposażając go na przykład w cybernetyczne nogi pozwalające szybciej biegać. Jesienią okaże się, czy zmiany wyszły grze na dobre. ■

RUSH 'N ATTACK EX-PATRIOT

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Konami**

Co wyjdzie ze skrzyżowania Shadow Complex z Metal Gear Solid? Odpowiedzi na to pytanie udzieli Konami wydając Ex-Patriot, grę wyglądającą jak sidescrollowana strzelanina 2D, w rzeczywistości opracowana w pełnym trójwymiarze, dzięki czemu bohater gry, niejaki Sid Morrow, będzie mógł przykleić się do ściany czy schować za filarem, żeby nie dać się zauważyć przeciwnikom. Gracze sami zdecydują, czy wolą przejść trzy gigantyczne poziomy po cichu, czy stanąć do otwartej walki.

Sid wyruszy do Rosji, by odbić z więzienia szpiega schwytanego, gdy próbował wykraść tajemnice superbroni opracowanej przez naszych sąsiadów. Misję rozpocznie prawie jak Snake, uzbrojony jedynie w nóż, którego użyje do brutalnego dobicia powalonych przeciwników. Wzorem Shadow Complex w grze znajdzie się mnóstwo ukrytych pomieszczeń, część z nich całkowicie zaciemniona, trzeba będzie użyć noktowizora, żeby cokolwiek zobaczyć. ■

SAW 2

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Zombie Studios**

Witajcie czytelnicy NEO+, Jigsaw chce znów z Wami zagrać w swą chorą grę. To nic, że DrMax napisał niepochlebną recenzję pierwszej części Saw, show must go on, kolejni ludzie muszą cierpieć. Pierwszy krótki zwiastun nie pozostawia wątpliwości, co do atrakcji czekających na graczy, nie ma to jak pokazać człowieka desperacko próbującego wykroić sobie klucz, który jakiś psychol zaszył mu pod okiem. Nóż rozcina tkankę, zaczyna płynąć krew...

To jedno z pierwszych zadań czekających na każdego, komu mało było obrzydliwości w filmach z serii „Piła". Graczy o słabszych żołądkach na pewno nie ucieszy wiadomość, że autorzy tym razem dysponują najnowszą wersją silnika Unreal 3, co pozwoli im uzyskać jeszcze bardziej realistyczną grafikę niż w pierwszej części. Jest jedna zła wiadomość, znowu trzeba będzie walczyć z różnymi dziwnymi typami, co średnio pasuje do „Piły". Z bólu zawyjemy jesienią. ■

THE SCOURGE PROJECT

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **-**
Developer: **Tragnarion Studios**

Nazwa Tragnarion Studios niewiele nam mówi, ale już niedługo może się to zmienić, bo firma pracuje nad intrygującym shooterem TPP, w którym gracze będą ze sobą współpracować w czteroosobowej drużynie, a najciekawsze jest to, że każdy z nich pozna historię z innej perspektywy, przez pryzmat kierowanej przez siebie postaci. Każdy bohater ma mieć swoją osobowość, skrywać inne tajemnice, a jeśli dodać do tego informację, że autorzy inspirowali się *Memento* i serialem *Zagubieni*, jest szansa, że The Scourge Project może zaskoczyć ambitnym scenariuszem. Producent chce, żeby gracze poznawali fabułę rozmawiając ze sobą, wspólnie układając układankę z części, które każdy pozna osobno. A poza tym Scourge Project będzie kolejnym koopowym shooterem TPP, w kwestii rozgrywki nie ma co liczyć na przełomowe rozwiązania. Najważniejsze, żeby fajnie się strzelało. ■

NAIL'D

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Deep Silver**
Developer: **Techland**

Produkcja Warhound i Chrome 2 wstrzymana, Techland nieoczekiwanie obiera kierunek na wyścigi w stylu Pure. Wrocławianie chyba zmęczeni są latami produkcji FPSów. I dobrze, czas najwyższy sprawdzić się w innym gatunku. Co odróżni Nail'D od Pure? Autorzy mają ambicję stworzenia najszybszego szutrowego racera, czyli offroadowego odpowiednika Wipeout. Zapomnijcie o jeżdżeniu w kółko, to będą wyścigi od punktu A do B, trasy będą ogromne i pełne skrótów, najeżone niespodziankami w rodzaju pędzącego pociągu (da się wskoczyć mu na dach), czy lądującego samolotu. Ma ktoś jeszcze wątpliwości, czy Polacy mają dobre pomysły na gry? Jak to zwykle w offroadowych wyścigach bywa, trzeba będzie wykonywać triki, żeby naładować dopalacze. Zastanawiamy się, czy za wskoczenie na pociąg gra wypłaci hojnego bonusa. Przekonamy się pod koniec roku. ■

XENOBLADE

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Nintendo**
Developer: **Monolith**

Siedemdziesięciogodzinny japoński erpeg i do tego exclusive dla Wii? Kaxi na pewno będzie zadowolony, kiedy dostanie go do recenzji, ale raczej szybko to nie nastąpi, bo gra ukaże się w Japonii w czerwcu, zaś amerykańska data premiery jeszcze nie została podana. Nawet nie wiadomo, czy zobaczymy ją w Europie. Byłoby miło, bo zapowiada się nieźle. Xenoblade ma być erpegiem akcji, a przeciwnicy będą cały czas widoczni na mapie, co pozwoli ich uniknąć albo umożliwi zajście od tyłu i zadanie pierwszego ciosu. Wygląda to trochę, jak w Final Fantasy XII, akcja w trakcie walk nie przeniesie się na arenę, jak to często w japońskich grach RPG bywa. Interesujące jest to, że z serią Xeno (Xenogears, Xenosaga) najnowsze dzieło Monolith nie ma w zasadzie nic wspólnego, ale firma chciała uhonorować producenta gry i wspomnianej serii. Poprzedni tytuł to Monado: Beginning of the World. ■

BULLETSTORM

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **People Can Fly**

Nareszcie dowiedzieliśmy się, nad czym pracuje People Can Fly. Ich nowa gra to FPS (tu bez niespodzianki) stawiający na radosną jatkę (tu też). To taka gra, jaką każdy developer chciałby zrobić, ale wydawca nie da mu na to pieniędzy. Za zabicie przeciwnika gra wypłaci punkty – więcej za efektowne fragi, zamiast po prostu strzelać do wrogów, lepszym pomysłem będzie rozwalić stojące obok nich wybuchowe beczki, wepchnąć ich na mięsożerną roślinę, albo jeszcze lepiej, wykopać ofiarę na kilkanaście metrów w powietrze i rozwalić w locie. Co powiecie na przeróbkę broni pozwalającą naładować gnata, by jednorazowo wystrzelił z lufy sto kulek, które zmienią wroga w szkielet oklejony resztkami dymiącego mięsa? A jak podoba Wam się wizja strzelenia przeciwnikowi w krocze, a gdy padnie na kolana, rozwalenia mu czaszki? O tak, People Can Fly są w dobrej formie, więcej o Bulletstorm za miesiąc. ■

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI
569,-

NINTENDO DSI XL
729,-

PSP 3000
589,-

PS2 SLIM
379,-

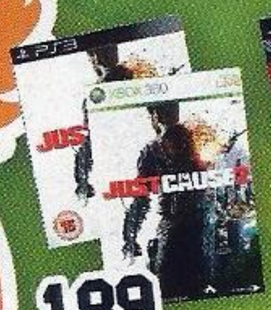
WII BLACK
899,-

PS3SLIM 250GB
1219,-

PSP GO
829,-

XBOX360 ELITE
929,-

XBOX360 ARCADE
689,-



189

189

169

189

189

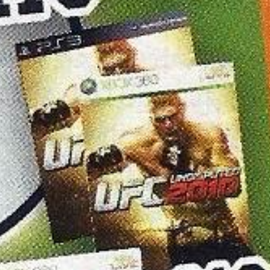
129

nowość

199

179

189



219

119

169

179

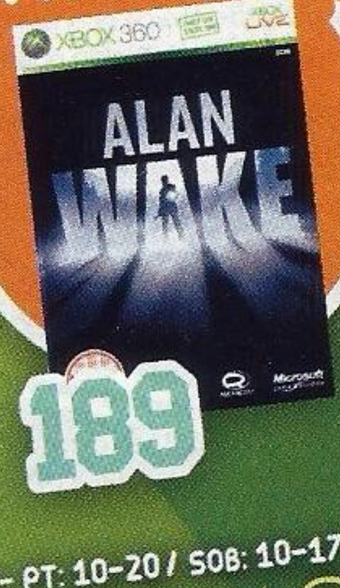
189

169

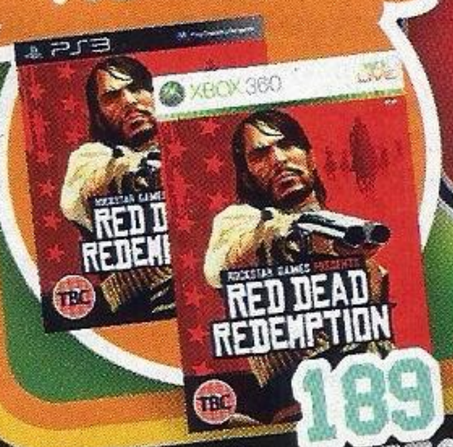
179

189

nowość



189



189

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

ELECTRONICDREAMS

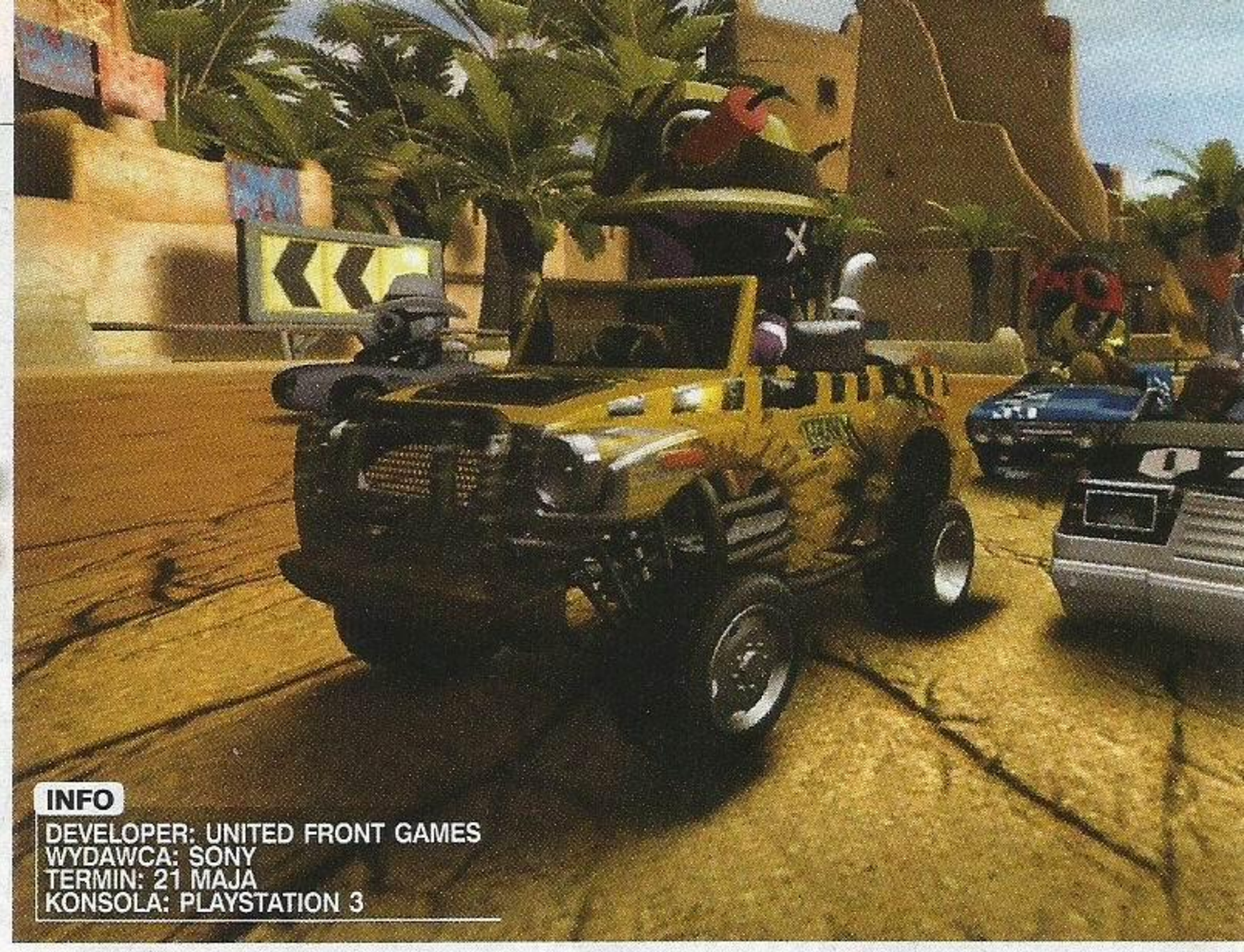
Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON ZZ 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: edsklep@gmail.com

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski

MODNATIONS RACERS

JUŻ GRANE!

Rodzeństwo uszytków z LittleBigPlanet ma tylko kółka w głowie



Sony błyskawicznie poszło za ciosem LBP i niecały rok temu pokazało światu ModNations Racers – wyścigi zanurzone w arcade'owym sosie znanym z Mario Kart, ale korzystające z uwiecznionej w średniowiecznych pieśniach mocy PS3. W zamierzeniu ma to być połączenie klasyki z nowoczesnością, podane w przystępnej oprawie, czyli idealna gra dla każdego i bankowo jeden z pierwszych tytułów, który zacznie wykorzystywać Move. Ogrywałem pełną wersję, ale z dwóch powodów zdecydowaliśmy się poczekać z recenzją do następnego numeru. Po pierwsze, serwery nie dopuściły mnie jeszcze do siebie, a poza tym gra nie była zlokalizowana. Nie da się ukryć, że rozgrywka kilkuosobowa to przeznaczenie tego tytułu, natomiast duet Fronczewski & Olbrychski brzmi zbyt egzotycznie, żeby odmówić sobie przyjemności jego oceny. Mając w pamięci God of War III i Bogusława Lindę wrzeszczącego ***puszka była pusta!*** z intonacją Franza Maurera, liczę na porównywalne atrakcje.

GAZ DO STRZECHY

ModNations Racers jest odrobinę bardziej skomplikowaną pozycją niż Mario Kart – nie od razu załapałem, ile trzeba trzymać gaz, żeby mieć na starcie dopalacz, a gra przez ładnych kilka okrążeń „uczyła" mnie nowych zachowań. Karty reagują z delikatnym opóźnieniem, ale dużo bardziej wyczuwa się ich dziwną sterowność. Może wynika to z moich przyzwyczajeń, ale ładnie wyglądający drift albo udany trik nie pojawiły się od razu, musiałem chwilę potrenować. Chwilę, więc wciąż mogę podpisać się pod stwierdzeniem, że każdy się tutaj odnajdzie, choć autorzy wzbogacili rozgrywkę kilkoma rozwiązaniami przydatnymi dla bardziej doświadczonych. Takim z pewnością jest możliwość spychania przeciwnika jadącego błotnik w błotnik poprzez energiczne szarpnięcie prawym analogiem. Brzmi banalnie, jednak trzeba uważać, żeby samemu nie znaleźć się na ścianie, a przy okazji przydałoby się oponenta wepchnąć na jakąś przeszkodę, a nie tak zwyczajnie przestawić na trasie. Drugim ważnym elementem jest nauka korzystania z boosta, którego pasek ładujemy poprzez wszystkie efektowne akcje, jakie wykonamy w czasie wyścigu. Może to być udane salto w czasie wyskoku z hojnie umieszczonych trampolin albo wyjątkowo udane wejście w zakręt. Często miałem dylemat, czy posiłkować się dopalaczem na krótką metę, czy zaczekać i skorzystać z maksymalnie naładowanego paska na prostej. Nie ma wyjścia, trzeba reagować na sytuację na torze, zaś sprawę komplikuje fakt, że ten sam pasek możemy wykorzystać do włączenia ochronnej tarczy wokół naszego karta.

Cel-pal-licho! Nie jest łatwo ustrzelić śmigających przeciwników, dlatego warto najpierw ulepszyć broń i dopiero wtedy uderzyć z grubej rury. Na wyższych poziomach trudności trzeba mieć oczy dookoła głowy, żeby samemu nie obrywać na każdej prostej.

FAKTOR X TEJ POZYCJI TO JEDNAK NIE RÓŻNORODNOŚĆ BRONI, CIEKAWY DESIGN CZY PRZYSTĘPNOŚĆ. SONY OD POCZĄTKU MOCNO AKCENTUJE (I TO NA KAŻDĄ SYLABĘ Z OSOBNA) NIEOGRANICZONE MOŻLIWOŚCI KUSTOMIZACJI

NA PROSTEJ DO BRONI

Walka na trasie nie jest niczym zaskakującym biorąc pod uwagę charakter tego typu zręcznościowych wyścigów. W miarę spokojnie jest tylko do pierwszego zebrania narzędzi zniszczenia, ułamek sekundy później ekran rozświetlają eksplozje, blasterowe strzały, a za zakrętami pojawiają się podstawione miny. Bronie nie są tak wyraziste, jak w Mario Kart, ale spełniają identyczne zadania, a większość z nich to odpowiedniki znane z serii Nintendo.

O banałach w stylu mocarnego boosta nie ma sensu wspominać, dużo ciekawiej wyglądają śmigające w kłębach dymu rakiety samonaprowadzające, czy przywodzące na myśl atak obcych lasery wystrzeliwane z nieba. Przeszkadzajki można dynamicznie wzmacniać, wystarczy nie używać ich od razu i zebrać ponownie bonusy na trasie. Tym sposobem, oprócz zwiększenia ich siły, można też potroić liczbę rakiet lub czas działania innych pukawek. Nie ma nic gorszego, niż dźwięk alarmu ostrzegającego przed lecącymi pociskami, gdy pasek tarczy jest pusty. Gra po takim ataku (jak i po wypadnięciu z trasy) nie przywraca nas automatycznie na tor, trzeba chwilę wpatrywać się we wściekle czerwony ekran ze wskaźnikiem ładowania danych. Coś takiego bardziej pasuje do przeglądarki internetowej, a nie wyścigów kartów na PS3...

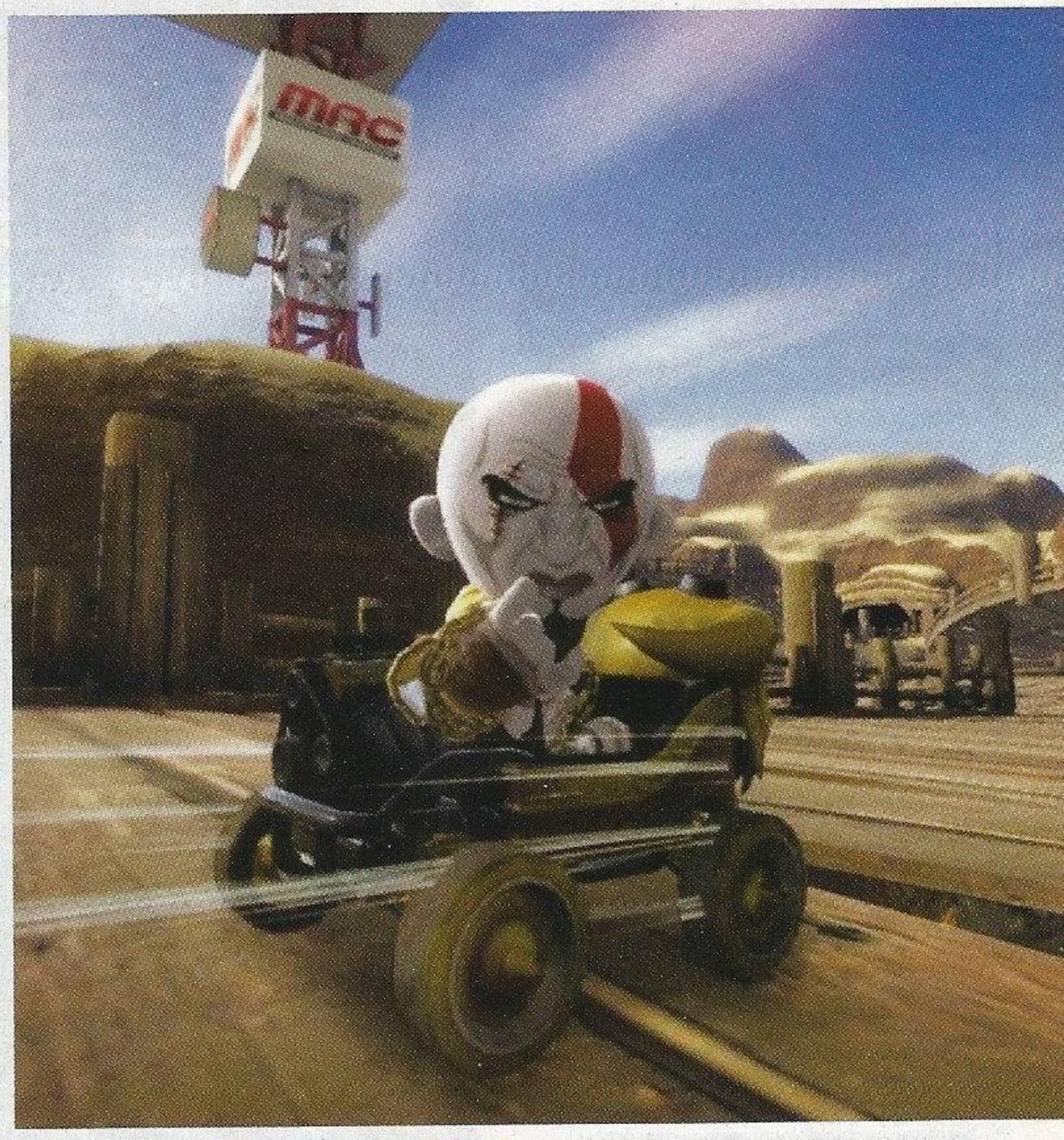
Loadingi mogłyby stanowić podtytuł ModNations Racers, każde przejście między opcjami zajmuje kilka sekund, zaś załadowanie trasy trwa tyle, że wypada mieć pod ręką Lumines na PSP, żeby się nie nudzić.

KWADRATURA KREATYWNOŚCI

Faktor X tej pozycji to jednak nie różnorodność broni, ciekawy design czy przystępność. Sony od początku mocno akcentuje (i to na każdą sylabę z osobna) nieograniczone możliwości kustomizacji. Proste wciśnięcie kwadratu powoduje wylosowanie unikalnego kierowcy spośród tysięcy możliwości, co czasem skutkuje ludkami kompletnie bez wyrazu, ale gra raz nagrodziła nas czerwonowłosym Samuelem L. Jacksonem z bujną czupryną. Oczywiście, jeśli komuś nie wystarcza loteria, może samemu zabrać się za stworzenie wirtualnego „ja", którym pochwali się przed znajomymi w sieci. Wypadałoby zmienić także furę, jaką rozbijamy się po trasie i nie zaskoczę

Oprawa mogłaby być bardziej kolorowa, choć nie powinienem narzekać. Zbytnia cukierkowość to też żadna zaleta, ale momentami ModNations Racers nie wygląda jak pierwszoligowy tytuł, co na pewno jest wbrew wizji Sony. No bo jak to? Gra na PS3 nie wykorzystuje jej mocy w stu procentach?

□ Największa siła ModNation leży w kustomizacji. Oj, będzie się działo. Jak z LBP...



□ Nie bez powodu Sony chce przypuścić atak na Mario Kart i wylansować swoją wersję tego fenomenu – zajrzyjcie na strony 46-47 i przeczytajcie, jak finansowo radzi sobie Nintendo.

□ Design standardowego bohatera nie do końca do nas przemawia.

nikogo, jeśli powiem, że odbywa się to bardzo podobnie. Można zdać się na ślepy los, ale jest możliwość własnoręcznego wybierania silnika, nadwozia, kolorów, ba – naturalnie da się ozdobić karoserię wymyślnym wzorem. To zależy od modelu, ale błyskawica z logosa Secret Service wygląda bardzo stylowo na boku autka. Ustalanie kolejnych parametrów bywa dezorientujące i czasem trzeba naszukać się pożądanych opcji, ale rozbudowanie edytora budzi szacunek. Tym bardziej, że najlepsze zostawiłem na koniec, a mowa tutaj o budowaniu własnych tras. Wybieramy krajobraz z kilku dostępnych (dżungla, pustynia, wybrzeże), natomiast cała reszta zależy już tylko od bujności wyobraźni. Oczywiście nie ma mowy o dowolności znanej z LBP, ale bardzo łatwo

NIE MA MOWY O DOWOLNOŚCI ZNANEJ Z LBP, ALE BARDZO ŁATWO MOŻNA STWORZYĆ ZAKRĘCONE ESTAKADY I SPEŁNIĆ SWÓJ WŁASNY SEN O SIECI DRÓG NA EURO 2012

można stworzyć zakręcone estakady i spełnić swój własny sen o sieci dróg na Euro 2012. Opcje pozwalają wyczyniać cuda, ja świetnie się bawiłem jeżdżąc betoniarką i tworząc fikuśne zakręty, a potem pozwalając grze wykończyć trasę. Odbywa się to w czasie rzeczywistym, na naszych oczach na pustych poboczach wyrasta dzielnica domków, pojawiają się przeszkadzajki i skocznie, a na koniec gra liczy cienie i voila – można się ścigać.

Gracze z żyłką twórcy z pewnością wykorzystają do cna możliwości edytora, jego przystępność skusi także niedzielnych dzierżycieli pada. Może efekty nie będą od początku porażające, ale wydaje mi się, że i tak jest łatwiej, niż w przypadku LBP.

NAD NIEMNEM

Autorzy wpletli bogatą historię w opcję kariery dla jednego gracza. Dość powiedzieć, że filmiki pojawiają się zarówno przed, jak i po ukończonym wyścigu. Najpierw dwójka komentatorów zapowiada zawody, potem obserwujemy perypetie naszego kierowcy borykającego się z problemami, a wszystko przeplatane jest żartobliwymi reklamami fikcyjnych firm motoryzacyjnych. Niestety, historyjki są oklepane, jak panna na wiejskim weselu i nie wnoszą tyle humoru, ile powinny. Dlatego w tym miejscu udzielam rozgrzeszenia każdemu, kto zdecyduje się je pominąć. Jakby co, zwalcie winę na developera, bo to on przygotował taką możliwość.

BEZ CZARNYCH PUNKTÓW

Solidne ogranie ModNations Racers nie przyniosło rozstrzygających decyzji, czy tytuł wdrapie się na którąś z wyższych półek gier na PS3. Na pewno zabawa na dzielonym ekranie służy rozgrywce, ale prawdziwym testem będzie zarówno online, gdzie zmierzy się 12 graczy, jak i cała sieciowa otoczka. Jeżdżące ludziki nie mają tyle uroku, co uszytki, gra miejscami jest pustawa, chciałoby się też, żeby dopalacze były gęściej rozmieszczone na trasach, ale nawet mimo narzekań nie mogę nie dostrzec potencjału tej pozycji. Nie obraziłbym się na skrócenie loadingów, szczególnie tych pojawiających się w trakcie wyścigów.

Sony próbuje naśladować najlepszych w gatunku, a jednocześnie dołożyć jak najwięcej od siebie, bo przecież moc PS3 pozwala na cuda w temacie grafiki i rozgrywki. Z chęcią za miesiąc sprawdzimy, jak te tryby się zazębiają i ile dodaje grze polski dubbing. To ważny tytuł ekskluzywny, biblioteka konsoli Sony z każdym miesiącem wydaje się coraz bardziej kompletna. //**Gonzo**

Morgan

GRABARZ GEBOW

„W ciągu ostatnich pięciu lat pracowałem przy tak niecodziennych tytułach, jak Wii Fit Plus czy Wii Sports Resort. Dziesięć lat temu nawet bym nie podejrzewał, że będę tworzyć podobne gry. **Dlatego spokojnie mogę powiedzieć, że najlepsze jeszcze przede mną**" – **ojciec chrzestny gier video Shigeru Miyamoto nie planuje w najbliższym czasie emerytury.**

„To był spory spadek formy po CoD4. Grając cały czas myślałem *Jezu, chłopaki, nad czym wy spędziliście tyle czasu? Niczego nie usprawniliście!* **Fabuła jest gorsza i do tego niespójna, to tylko szereg luźno połączonych misji.** Nic tam nie trzyma się kupy, wszystko jest naciągane, nawet nie ma porządnej konkluzji. **Krótko mówiąc, w kwestii fabuły to kompletna porażka.** Chyba po sukcesie poprzedniej gry twórcy popadli w samozachwyt. Szkoda" – **Richard Morgan, scenarzysta nadchodzącego Crysisa 2, szczerze i od serca przejeżdża się po singlowej kampanii Modern Warfare 2.**

„Nie opieramy się temu dla samej zasady, po prostu nie widzimy dobrego powodu, by to zrobić. W tej chwili skupiamy się raczej na pogłębieniu osobowości postaci drugoplanowych" – **Gabe Newell, onieśmielający posturą szef Valve, odpowiada na pytanie czy w kolejnym epizodzie Half-Life Gordon Freeman przemówi w końcu własnym głosem.**

„Tworzenie tej gry było absolutnym koszmarem. Chcieliśmy wrzucić do niej całe mnóstwo elementów, których implementacja okazała się niesamowicie trudna – realistyczna fizyka, pięknie animowane konie, lassa, dyliżanse z masą ruchomych części, zwierzęta, itd." – **Dan Houser z Rockstar przedstawia znój i cierpienie związane z tworzeniem Red Dead Redemption.**

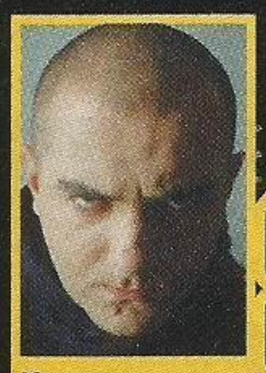
„To chyba oczywiste, że **kiedy tworzę grę, nie może mi zabraknąć żadnego z tych elementów**" – **Tomonobu Itagaki, ojciec serii Ninja Gaiden i Axl Rose branży gier, spytany co lubi najbardziej: alkohol, papierosy, kawę czy hazard.**

„Uważam, że to bardzo porządna gra, choć **widzę kilka rzeczy, które moglibyśmy jeszcze dopracować**" – **Yoichi Iwada ze Square Enix dyplomatycznie podsumowuje Final Fantasy XIII.**

„Zawsze mówiłem, że od sukcesu lub porażki Heavy Rain zależy wiele rzeczy na rynku gier. Gdyby gra słabo się sprzedała, oznaczałoby to, że graczy nie interesują odmienne tytuły, oparte na niecodziennym systemie rozgrywki, opierające się na silnym oddziaływaniu emocjonalnym i skierowane do odbiorcy dojrzałego. **Ale skoro Heavy Rain spotkał się z tak ciepłym przyjęciem, widać że gracze potrafią docenić bardziej zróżnicowane produkty niż się wydaje producentom.** Jeśli nie będą bali się ryzyka, prędzej czy później gry staną się sztuką. To tylko kwestia czasu" – **David Cage z Quantic Dream wyjaśnia dlaczego po wydaniu jego najnowszej gry nic już nie będzie takie samo.**

„Najważniejsze to nie odcinać się od otoczenia i uważnie słuchać wszelkich opinii. **Talent nie ma według mnie znaczenia**" – **Keiji Inafune z Capcomu sprzedaje nam przepis na odniesienie sukcesu jako twórca gier.**

„To trochę jak rozgłaszać, że **koń, którego zastrzeliłem w zeszłym miesiącu, wygrał wszystkie zeszłoroczne gonitwy**" – **Jeff Brown z EA z dystansem podchodzi do przechwałek Activision związanych ze świetnym wynikiem sprzedaży DLC do Modern Warfare 2.**



Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Back to the Past – 50G > Back to the Future – 5G

No i w mordę, granie na PlayStation 2 mi chyba zostaje!" – pomyślałem, gdy przytachałem do nowo zasiedlonego mieszkania 21" Philipsa w kineskopie z euro-złączem dumnie prężącym się z tyłu obudowy. Na poprzednim kwadracie pod moim władaniem znajdowała się zacna 50" tylno-projekcyjna Bravia 720p, a jeszcze we wcześniejszym mieszkaniu 40" płaski kineskop Samsunga, który spokojnie ogarniał 480p przez component. Do tej pory najemcy zaspokajali mnie wystarczająco, jeśli chodzi o odbiorniki TV, ale teraz w wieku 30 lat zostałem nagle postawiony przed dwoma dylematami – „grać czy nie grać?" oraz jaki telewizor kupić, aby godnie zestarzał się razem z moimi current-genami. Zdecydowałem, że pójdę w stronę DLP i użytkowanej ostatnio 50" Sony Grand Bravia – to najlepszy telewizor w swojej klasie, więc osobiście szczerze polecam – obraz malina!

Przez pewien czas będę jednak musiał przepękać na dwudziestojednocalowym kineskopie, a to idealny moment, żeby przypomnieć sobie największe hity szóstej generacji konsol! W końcu zostałem do tego zmuszony. I bardzo się z tego powodu cieszę. Naprawdę! Na te platformy wyszło tyle genialnych tytułów, że nigdy nie miałem czasu ich wszystkich konkretnie ograć. Normalnie nie wiem, kiedy wróciłbym do PS2, Dreamcasta, GameCube'a czy Xboxa. Zostałem ja, stare konsole, dwudziestojednocalowy Philips, kabel euro z pozłacanymi końcówkami i zacna biblioteka nigdy nie ruszanych gier. Marzenie każdego prawdziwego oldskulowca!

Na półce czeka na mnie niemal cała seria Grand Theft Auto. W końcu od tego się to „wszystko" zaczęło. Każdy z nas grał, ale czy otwarty teren i mnóstwo możliwości niczym nieskrępowanej zabawy skłoniło mnie do zagłębienia się w wątek fabularny? No właśnie. Chciałem ostatnio zagrać w „trójkę" i Vice City na pececie ze względu na podwyższoną rozdzielczość i inne bajery, ale szybko zrezygnowałem. Ta seria nigdy nie należała do pecetów. Odpowiednio rozmyta grafika na ekranie telewizora w systemie PAL sprawdza się w tym przypadku idealnie, a taką oferuję właśnie PS2 na moim TV. Dokładnie – stare gry dobrze wyglądają wyłącznie na macierzystym sprzęcie. Po co mi wysokie rozdzielczości, konfigurowanie klawiszy i kanciasta grafika ostra jak żyleta, skoro w GTA najlepiej gra się na padzie przed telewizorem!?

Kolejna seria, która uległa podejściu „aaaale fajne, zrobię tak jeszcze raz" i nigdy nie doczekała się napisów końcowych, to np. SSX z Tricky na czele. Jak sobie pomyślę, że ostatnio katowałem fa-tal-ne-go Shauna White'a na X360 i mocno wyśrubowane jeśli chodzi o poziom trudności Stoked, to aż mi się płakać chce. SSX to najlepsza, najgenialniejsza i niepowtarzalna seria gier o snowboardzie na świecie. I idealnie smakuje podana przez euro-złącze! Przy okazji odpaliłem drugiego i trzeciego MGS'a. Ależ te gry cholernie dobrze wyglądają! Nadal! Może to ja jestem nienormalny, ale Metal Gear Solid na pececie się do niczego nie nadawał! Dopiero teraz zdałem sobie z tego sprawę. Ależ byłem głupcem! Dzisiaj, kiedy każdy dąży do osiągnięcia rozdzielczości 1080p, ja gram w 576i na małym telewizorze, a uśmiech nie schodzi mi z twarzy. Kiedy wejdzie standard Super Hi-Vision (rozdzielczość 7680x4320) czy gry 3D, ja nadal będę chciał wracać do starych gier!

Skoro jestem już przy Solid Snake'u, to warto wspomnieć, że Twin Snakes nadal stoi nietknięte. Ale już niedługo. Jest na liście, a GameCube czeka podłączony! Kiedy na rynku króluje Conviction, na mnie z półki zerka pierwsza część Splinter Cella. Nie bijcie – naprawdę nie miałem na nią czasu. Ominęła mnie też druga i trzecia część przygód szopa Sly'a. Trzeba nadrobić. Właśnie w momencie, gdy to pisałem, przypomniałem sobie z jaką grą na GameCube spędziłem najwięcej czasu. Oczywiście z Mario Party! Zerknąłem do kartonowego pudła (wszystkie gry jeszcze niewypakowane) – jest! Trzeba będzie zatem zarazić małżonkę rozrywką spod znaku wąsatego hydraulika... i proszę nie mylić z Ronem ;-) Wiem! Sprawdzę od czego się to wszystko zaczęło! Dlaczego wszyscy się tak jarają Halo. To dobra gra, świetna seria, ale żeby od razu otwierać świątynie pod wezwaniem Master Chiefa? Pierwszy XKloc już za kilka dni przyjmie płytę z Halo. Na kompie ta gra to porażka. Zobaczmy jak sprawdzi się na macierzystej platformie. Powtarzam po raz kolejny i wbijcie to sobie do głowy. Nic tak nie smakuje jak Jet Set Radio odpalone na Dreamcaście czy Jade Empire na Xboksie. To jest pierwotne miejsce tych gier i niech już tak zostanie na wieki!

Generalnie sprawa sprowadza się do jednego. Nie zapominajmy od czego wszystko się zaczęło. Teraz gry z okresu wczesnego 3D nieco strach jest oglądać (w sumie słusznie), ale warto – dla samego przypomnienia sobie jak wypada pierwszy Virtua Fighter czy Tekken w porównaniu z obecnym Soul Caliburem. Niekoniecznie trzeba w to grać, bo sposób sterowania zmienił się w ciągu tych kilku czy kilkunastu lat diametralnie. Warto jednak zobaczyć. Za to na pewno warto zagrać, bo oczy tak już nie bolą, we wszystko co ukazało się na szóstej generacji konsol. Piąta generacja, czyli m.in. PSX i Saturn to dla mnie przede wszystkim dwuwymiarowe mordobicia i platformówki, których się kiedyś produkowało na pęczki, niech wspomnę choćby o moim ulubionym Heart of Darkness czy Abe's Oddysee i Abe's Exoddus. A pamiętacie Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero? No właśnie. Tak naprawdę to od mniej więcej tygodnia nie jaram się nowym telewizorem, który będę miał. Ogram wszystkie stare hity i wtedy się sam jakoś tak kupi. Tylko żona marudzi, że „Majka" słabo wygląda na tym Philipsie ;-)

Kiedyś będę miał dom, a w domu tym piwnicę. W piwnicy tej wyszykowanej na cacuś glancuś nie wino, a konsole będą stały – każda działająca i każda podpięta do wyświetlacza z odpowiedniej epoki. Moi rodzice (to od nich chyba nabawiłem się sentymentu do starej elektroniki) nadal oglądają telewizję na 21" Trinitronie od Sony (uwierzcie mi, podłączony do Cyfry Plus nadal kopie tyłki jakością). Kiedyś odziedziczę ten tiwik, dam do przysłowiowego „Pana Henia", co to od stu lat naprawia wszelakie odbiorniki RTV, który solidnie go przejrzy i zakonserwuję dla potomnych. Dam za to każde pieniądze. Będę miał swoje własne muzeum elektronicznej rozrywki. To swoiste dziedzictwo kulturowe. Urodziłem się w ciekawych czasach – mam w domu wszystkie wydania Top Secret, Secret Service, Reset (ftw!) i kilku innych periodyków, które za kolejne 30 lat staną się obiektem kultu wielu osób w całej Polsce. W szafie leży kupa konsol, jedne działają bardziej, drugie mniej, ale mam. Przyjdzie czas, że wszystkie je doprowadzę do stanu używalności, podłączę i będę się nimi cieszył, jak dziecko. A moje dziecko z kolei nie będzie musiało szperać w Internecie, żeby sprawdzić, jak wyglądało Atari 2600. Będzie w przedszkolu największym wymiataczem, bo jego tatuś ma nie tylko „stare Atari", ale i masę innego dużo starszego sprzętu. To odpowiedni moment, żeby to dziedzictwo kulturowe zacząć zbierać, segregować, konserwować. Kiedyś, kiedy mój syn stanie w bramce Manchester United (lub w linii ataku, nieważne), ja będę mógł spokojnie na emeryturze oddać się rozrywce sprzed pół wieku na moim cholernie zajebistym dwudziestojednocalowym Trinitronie! Tak! W tym miesiącu również skończę muzycznym zapożyczeniem, tym razem z kawałka Liroya – „Apokalipsa". Na końcu jest taki piękny cytat z nieznanej mi niestety osoby – „Jeżeli się tego nie rozumie, jest się głupcem!" ■

KIEDYŚ, KIEDY MÓJ SYN STANIE W BRAMCE MANCHESTER UNITED (LUB W LINII ATAKU, NIEWAŻNE), JA BĘDĘ MÓGŁ SPOKOJNIE NA EMERYTURZE ODDAĆ SIĘ ROZRYWCE SPRZED PÓŁ WIEKU NA MOIM CHOLERNIE ZAJEBISTYM DWUDZIESTOJEDNOCALOWYM TRINITRONIE!

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat i wyznawcą prasy drukowanej. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

sklep.gram.pl

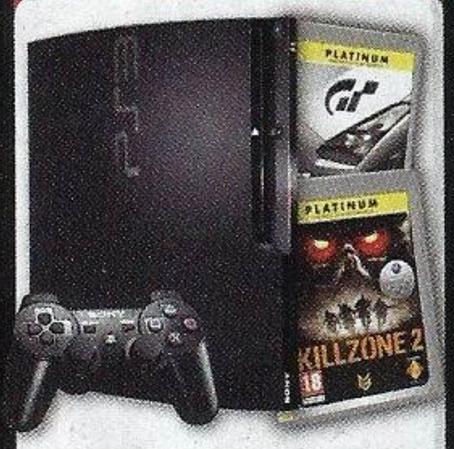
Bezkonkurencyjne ceny konsol!

1299 zł

PlayStation 3
Slim 250 GB
wraz z grą:
God of War III

Wysyłka kurierska GRATIS!

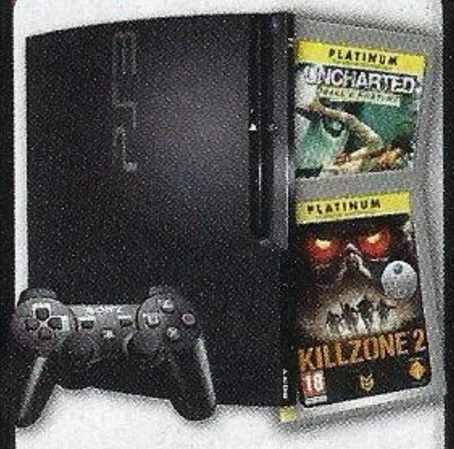
1299 zł



PlayStation 3
Slim 250 GB
wraz z grami:
Killzone 2 i Gran Turismo 5: Prologue

Wysyłka kurierska GRATIS!

1299 zł



PlayStation 3
Slim 250 GB
wraz z grami:
Killzone 2 i Uncharted: Drake's Fortune

Wysyłka kurierska GRATIS!

899 zł

Xbox 360
Elite 120 GB
wraz z grami:
Pure i LEGO Batman

Wysyłka kurierska GRATIS!

799 zł

Xbox 360
Arcade + dysk 20 GB!
wraz z grami:
Forza Motorsport 3, Halo: ODST, Pure, LEGO Batman, Banjo-Kazooie

Wysyłka kurierska GRATIS!

Polecamy wybrane tytuły z naszej oferty

Pełną ofertę znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

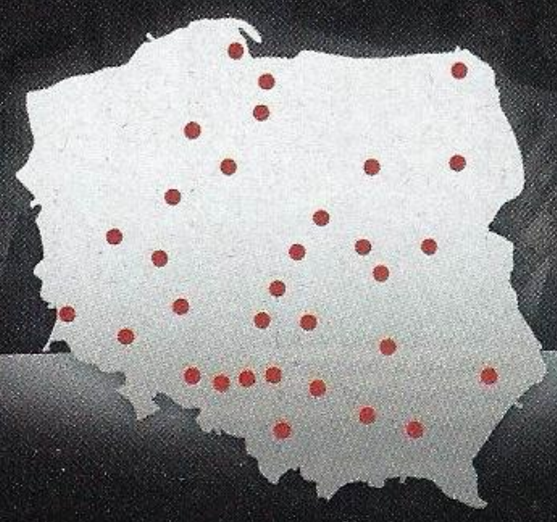
Nadchodzące premiery:

Alan Wake + latarka (X360)	169,90 zł
Alan Wake EK + latarka (X360)	199,90 zł
Alpha Protocol (Multi)	179,90 zł
Crackdown 2 (X360)	169,90 zł
Lost Planet 2 (Multi)	179,90 zł
Mafia II (Multi)	199,90 zł
Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)	129,90 zł
ModNation Racers PL (PS3)	199,90 zł
Prince of Persia: Zapomniane Piaski (Multi)	od 129,90 zł
Prince of Persia: Zapomniane Piaski EK (Multi)	249,90 zł
R.U.S.E.: The Art of Deception PL (Multi)	189,90 zł
Red Dead Redemption (Multi)	199,90 zł
Split/Second: Velocity (Multi)	179,90 zł
UFC 2010 Undisputed Special Edition (Multi)	199,90 zł
UFC 2010 Undisputed Knocking Pack (Multi)	219,90 zł

2010 FIFA World Cup South Africa (Multi)	od 129,90 zł
Avatar: The Game (Multi)	119,90 zł
Bayonetta (Multi)	129,90 zł
BioShock 2 (Multi)	149,90 zł
Buzz! Polskie Łamigłówki + Buzzery (PS3)	199,90 zł
Buzz! Quiz TV PL + Buzzery (PS3)	199,90 zł
Buzz! Świat Quizów + Buzzery (PS3)	199,90 zł
Call of Duty 4: Modern Warfare (Multi)	89,90 zł
Call of Duty: World at War (Multi)	89,90 zł
Crisis Core: Final Fantasy VII Platinum (PSP)	79,90 zł
Dead Space Extraction (Wii)	69,90 zł
DISSIDIA: Final Fantasy (PSP)	99,90 zł
Fable 2 Gold Classics (X360)	69,90 zł
Final Fantasy XIII (Multi)	179,90 zł
Gears of War 2 (X360)	69,90 zł
GTA IV: Episodes from Liberty City (Multi)	99,90 zł
Halo Wars (X360)	69,90 zł
Lego Star Wars: The Complete Saga (Multi)	89,90 zł

LittleBigPlanet: Game of the Year Edition PL (PS3)	129,90 zł
MadWorld (Wii)	59,90 zł
Mass Effect + Bring Down the Sky Classics (X360)	64,90 zł
Metro 2033: The Last Refuge (X360)	179,90 zł
Metroid Prime Trilogy (Wii)	179,90 zł
Monopoly (Multi)	89,90 zł
New Super Mario Bros (Wii)	179,90 zł
Pokemon HeartGold + Pokewalker (NDS)	149,90 zł
Pokemon SoulSilver + Pokewalker (NDS)	149,90 zł
Red Steel 2 (Wii)	169,90 zł
Resident Evil 5 (Multi)	89,90 zł
Skate 3 (Multi)	189,90 zł
SoulCalibur: Broken Destiny (PSP)	89,90 zł
Supreme Commander 2 (X360)	179,90 zł
Tom Clancys Splinter Cell: Conviction PL (X360)	189,90 zł
Too Human (X360)	39,90 zł
Quake 4 (X360)	59,90 zł
Wii Fit + Wii Fit Plus + podstawka do ćwiczeń (Wii)	359,90 zł
Yakuza 2 (PS2)	59,90 zł

Ponad 40 punktów odbioru



osobistego w całej Polsce!

Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232**

Napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

ZABILI GO I ZROBILI SEQUEL

Do NEO+ z grudnia 2009 napisałem recenzję dodatku do The Force Unleashed, znanego jako Ultimate Sith Edition, w której przyznałem, że grało mi się sympatycznie. Fajnie było wrócić na stare śmieci, roztopić je latarką, poganiać za dodatkowymi Rancorami i – przede wszystkim – sprzedać klapsa Luke'owi Skywalkerowi.

Stękałem tylko, że procent stężenia dodatku w dodatku w stosunku do jego ceny był nieco za niski, dlatego polecałem tym, którzy grę przeszli już wszerz i wzdłuż, by dali sobie na wstrzymanie i zaczekali na zapowiedź sequela. Minęło raptem kilka dni, a sieć obiegł schizofreniczny trailer Star Wars: The Force Unleashed II.

Dumny jak kogut, który zniósł jajko, zastanawiałem się, jakże to możliwe – i wymyśliłem dwa scenariusze. Scenariusz numer jeden: goście z LucasArts czytują NEO+, które w ich oczach jest tak bardzo opiniotwórcze, że nagina rzeczywistość. Zapowiedź (czy nawet sugestia) gry, która jeszcze nie istnieje, mogła doprowadzić do powstania zasysającej branżę czarnej dziury. Aby ratować świat realny, szybko musieli uruchomić projekt SWTFU2, istniało bowiem zagrożenie kontinuum czasoprzestrzennego i w każdej chwili mógł pojawić się Christopher Lloyd z rozwichrzonym włosem. Scenariusz numer dwa: wreszcie uaktywnił się mój gen wróżbiarstwa, będę więc mógł zmienić imię na Elwira i odpisywać na eski czytelników w stylu „utknąłem w czwartym levelu, jak zabić te latające?"

W PIERWSZYM MIESIĄCU SPRZEDAŻY SWTFU ZNALAZŁO SOBIE AŻ MILION (Z HAKIEM) NABYWCÓW, DO TERAZ SPRZEDANO ZAŚ PONAD SIEDEM MILIONÓW KOPII GRY

Niestety, prawdziwy okazał się scenariusz trzeci, w którym wątki spirytualistyczne tłamsi szara rzeczywistość ze swoimi liczonymi w milionach dolarami i cyklami wydawniczymi wielkich korporacji. Liczby mówią same za siebie – w pierwszym miesiącu sprzedaży SWTFU znalazło sobie aż milion (z hakiem) nabywców, do teraz sprzedano zaś ponad siedem milionów kopii gry. Nie pomogły mieszane opinie w prasie, zagłosowała publika, a jej portfele umieściły The Force Unleashed na pierwszym miejscu najszybciej sprzedających się gier z uniwersum Gwiezdnych Wojen, detronizując tym samym moje ukochane Battlefronty. Nie można zatem dziwić się specjalnie decyzji bonzów z LucasArts, ani tym bardziej doszukiwać się prekognicji wśród moich rozlicznych talentów. W nieco ponad dwa lata od premiery pierwszej części przygód Starkillera, z półek sklepowych zacznie znikać sequel.

KLON INSTANT

Jako że minęło już półtora roku od chwili, w której światło dzienne ujrzała SWTFU, radośnie zaspojluję oba jej zakończenia.

Podążający ciemną stroną Mocy gracze stawali do pojedynku z samym Lordem Vaderem, ostatecznie rozwiązując kwestię cyberkaleki i zajmując

INFO
DEVELOPER: LUCASARTS
WYDAWCA: LUCASARTS
TERMIN: JESIEŃ 2010
KONSOLA: PS3, X360

☐ Planeta Kamino, jak wszyscy doskonale wiedzą, to ta deszczowa miejscówka z Ataku Klonów, na której Obi stoczył pojedynek z Jango Fettem.

☐ Autorzy na razie nie udzielają informacji, czy w SWTFU2 dostaniemy jakikolwiek tryb zabawy wieloosobowej. Wróżka Elwira twierdzi, że skoro nie mówią wyraźnie, że nie ma multi, to znaczy że multi będzie.

☐ Premiera zapowiadana jest na jesień tego roku. Na zbliżającym się E3 kampania promocyjna ruszy z kopyta, możemy spodziewać się wielu nowych informacji o grze.

jego miejsce u boku Imperatora. W zakończeniu tym pod nóż świetlny idą właściwie wszyscy pozytywni bohaterowie, a główny heros zamieniony zostaje w potwora gorszego jeszcze niż papa Vader. Tą ścieżką fabularną podąża wspomniany wcześniej dodatek, w którym jako odmieniony Starkiller wyruszamy polować na Luke'a Skywalkera i jego siwobrodego mistrza. Chyba nie trzeba wspominać, że to zakończenie nie jest kanonem, czyli ogólnie przyjętą wersją wydarzeń w uniwersum Gwiezdnych Wojen. W obowiązującej wersji Vader musi przecież odnaleźć syna i odciąć mu rękę, a nie gryźć glebę po potyczce z Galenem Markiem (jak przyjaciołom przedstawia się Morderca Gwiazd). Prawdziwym musi być więc zakończenie jasnej strony Mocy i to ono powinno być punktem wyjściowym dla fabuły drugiej części gry.

JUŻ NA SAMYM POCZĄTKU FORCE UNLEASHED II UCZYNNY LORD VADER WYJAŚNIA STARKILLEROWI, ŻE JEST JEDYNIE KLONEM WIELKIEGO ORYGINAŁU

Tutaj trafiamy jednak na mały problem, bowiem wiernemu harcerzykowatym ideałom Starkillerowi miłość tak przepełniła serduszko, że bez wahania zasłonił swoją klatą przyjaciół, na których zdrowie (i pewnie życie) czyhał okrutny Palpatine. Staruszek uderzył w Marka taką ilością prądu, jakiej Gwiazda Śmierci nie zużyłaby i przez miesiąc, więc naszemu protagoniście nie pozostało do zrobienia nic ponad przewidziane w takich momentach, klasyczne wyciągnięcie kopyt. Ku chwale rodzącej się Rebelii i tak dalej, oczywiście, co nie zmienia jednak faktu, że protagonista wybrał się na łono Abrahama wraz z grande finale pierwszej części gry. Czyżby w LucasArts nie wierzono w ten tytuł? Czyżby nie planowano tego nowego IP jako (co najmniej) trylogii w pięciu częściach, jak wszystko dzisiaj? Ależ skąd, przecież śmierć w popkulturze jest przejściowa, jak litr dobrego kefiru.

Już na samym początku The Force Unleashed II uczynny lord Vader wyjaśnia Starkillerowi, że jest jedynie klonem wielkiego oryginału. Klonem nie byle jakim – jego rozwój wielokrotnie przyspieszono, w myśl zasady „zalej wrzątkiem i twój Jedi jest już gotowy". Żeby jednak nie było zbyt różowo, klonowanie instant ma swoje, dość istotne rzekłbym, skutki uboczne. Otóż, jak Vader tłumaczy młodemu, dżedaj z torebki dręczony jest emocjami i wspomnieniami z życia oryginału. Prędzej czy później taki bałagan w głowie doprowadza klona do szaleństwa i kompletnego zatracenia, trzeba więc takiego chwasta wyrwać. Bo obecny tutaj Marek Galen, ciągnie

NIECH MOC...

Wypuszczony pod koniec ubiegłego roku trailer sugeruje, że Starkiller będzie się miotał pomiędzy dwoma „geniuszami" Mocy – Vaderem i Yodą. Pierwszy to gość, który nie mógł znaleźć swojego syna mimo tego, że ukryto go na jego rodzinnej planecie, w domu jego pociotków, pod niezmienionym nazwiskiem. Drugi zaś to mózg, który przez osiemset lat nie opanował podstaw gramatyki i konstrukcji zdań. Normalnie pozazdrościć Markowi mentorów, nie ma co. W filmiku jest jednak jeszcze coś – to przeogromne bydlę, które miota Rancorem jak ścierką. To Gorog, z którym staniemy do epickiej walki. Na razie wiele nie wiadomo, ale mają być jakieś QTE i siiitaśne eksplozje uber Mocy. Takich przeciwników ma być co najmniej kilku, żeby Galen miał na kim wypróbować swoje jeszcze bardziej przegięte moce.

☐ LucasArts hojnie dzieli się szkicami koncepcyjnymi. Na powyższym Generał Kota w opałach, po prawej – planeta Cato, kolejnie po Kamino miejsce akcji gry.

wykład Vader, jest kolejną wersją, którymś z kolei eksperymentem. Czy udanym? Fabuła SWTFU2 zapewne udowodni, że owszem, na razie jednak suspens ściska nam porty, niczym Meksykanin wizę do Stanów. Pojawiają się pierwsze męczące wizje, więc Starkiller zrywa się z łańcucha, by podążyć za powracającą w jego snach Juno Eclipse, blondwłosą pięknością z pierwszej części gry. Czy ucieczka klona i pogoń za dziewczyną to pierwsze oznaki szaleństwa, czy desperacka próba jego uniknięcia? Na razie nie wiadomo. Mętlik powiększa dodatkowo mentor Marka, Generał Kota – widzący inaczej Jedi. Twierdzi on, że absolutnie niemożliwym jest klonowanie osobników władających Mocą.

STARKILLER ZRYWA SIĘ Z ŁAŃCUCHA, BY PODĄŻYĆ ZA POWRACAJĄCĄ W JEGO SNACH JUNO ECLIPSE, BLONDWŁOSĄ PIĘKNOŚCIĄ Z PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY

Przed Galenem więc wiele znaków zapytania, które fabularne twisty wyprostują nam w wykrzykniki. Zgrabna fabuła, za którą tak chwalono część pierwszą, ma znaleźć tutaj godnego kontynuatora. Czas akcji to ponownie okres pomiędzy Zemstą Sithów a Nową Nadzieją, znów do czynienia będziemy mieli z kanonem – czyli wszystko to, co wydarzy się w grze (a przynajmniej jedna z wersji wydarzeń) wpisze się w oficjalne kroniki uniwersum, co powinno być gwarancją wysokiej jakości opowiedzianej historii. Nie można przecież jakąś głupawką zarysować monumentu Gwiezdnych Wojen, na Jupitera. Ogólnie klimat opowieści zmieni się z polowania na ostatnich Jedi, w międzygalaktyczną ganianinę. W poszukiwaniu własnej tożsamości Marek Galen będzie ganiał Juno Eclipse, za nimi zaś będzie latał Lord Vader, w poszukiwaniu Bóg wie czego. Po staremu zostanie tylko widowiskowa sieczka, w której Starkiller wykaże się potencjałem jeszcze większym, niż poprzednio.

LATARKI DWIE

Moce Galena już w pierwszej części gry były pigułką, którą hardcore'owi fani uniwersum ledwo przełknęli (a łykać musieli, bo to certyfikowany przez Lucasa kanon, hehe). Tak potężnego użytkownika Mocy świat Gwiezdnych Wojen nie widział i pewnie długo jeszcze nie zobaczy. Yoda ledwie-ledwie, spinając się jak sztangista, wyciągnął z błocka X-Winga Luke Skywalkera, a był przecież uważany za jednego z najmocniejszych Jedi w historii. Starkiller bez większych problemów ściągnął z niebios Niszczyciel Imperium – gdyby tylko Luke to zobaczył, wnet opadłyby mu gałęzie i wróciłby na wiochę, uszczelniać roboty nawadniające.

☐ Autorzy sugerują, że ich gra wykorzystywać będzie dobrodziejstwa unikalnych sposobów sterowania na konkurencyjnych konsolach (czytaj „zrobimy coś pod Natala i Move"), ale zapytani wprost, nabierają wody w usta.

☐ Autorzy mieli dwa lata na szlify. System namierzania celów i praca kamery zostaną poprawione, silnik odpowiedzialny za dźwięki kompletnie wymieniony, a engine graficzny podrasowany. Skróceniu ulegną loadingi.

W drugiej części potęga Galena jeszcze wzrośnie, a autorzy obiecują rozpierduchę na skalę dotychczas niespotykaną. Jednym ze sposobów na osiągnięcie tej skali będzie tryb Super Fury, w którym protagonista odpali najbardziej widowiskowe i niszczycielskie ataki. Ponadto będzie walczył za pomocą nie jednego, a dwóch mieczy świetlnych. Wymusi to oczywiście zmianę unikatowego stylu walki Galena (tak unikatowego, że oprócz Starkillera używały go tylko dwie inne Jedi, z których jedna też była zresztą uczennicą Vadera). Nowym będzie, zapewne, Jar'Kai – styl skupiający się na dwóch latarkach. Trochę szkoda, bo miecz trzymany do tyłu jest straszliwie kozacki, z drugiej strony – dobrze zrealizowany Jar'Kai będzie pewnie jeszcze bardziej widowiskowy.

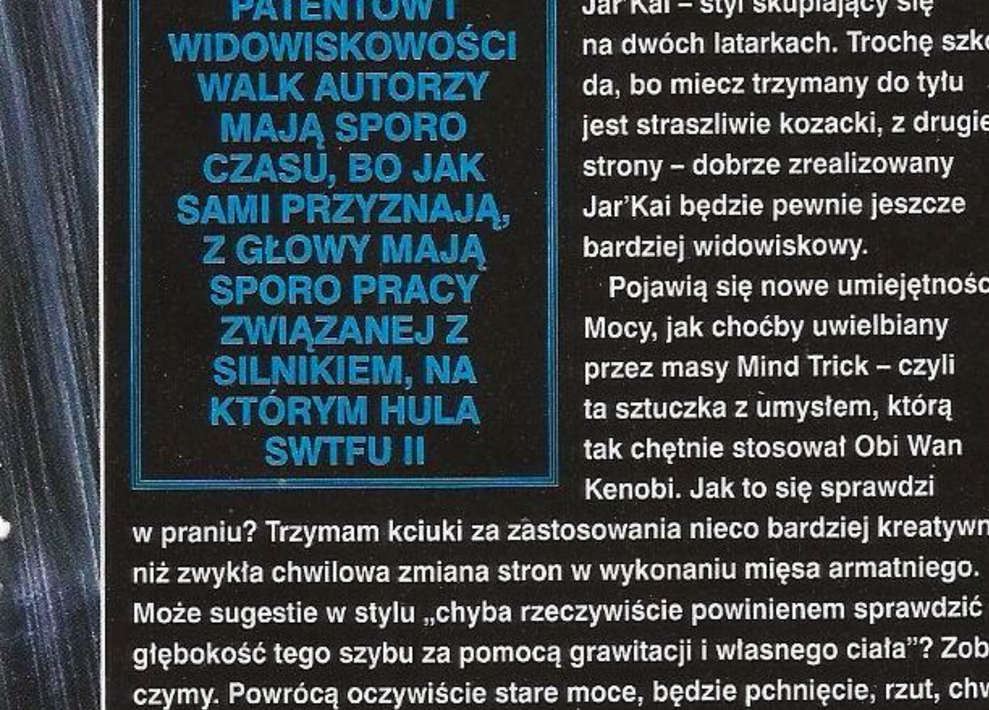
NA DOPIESZCZANIE KOZACKICH PATENTÓW I WIDOWISKOWOŚCI WALK AUTORZY MAJĄ SPORO CZASU, BO JAK SAMI PRZYZNAJĄ, Z GŁOWY MAJĄ SPORO PRACY ZWIĄZANEJ Z SILNIKIEM, NA KTÓRYM HULA SWTFU II

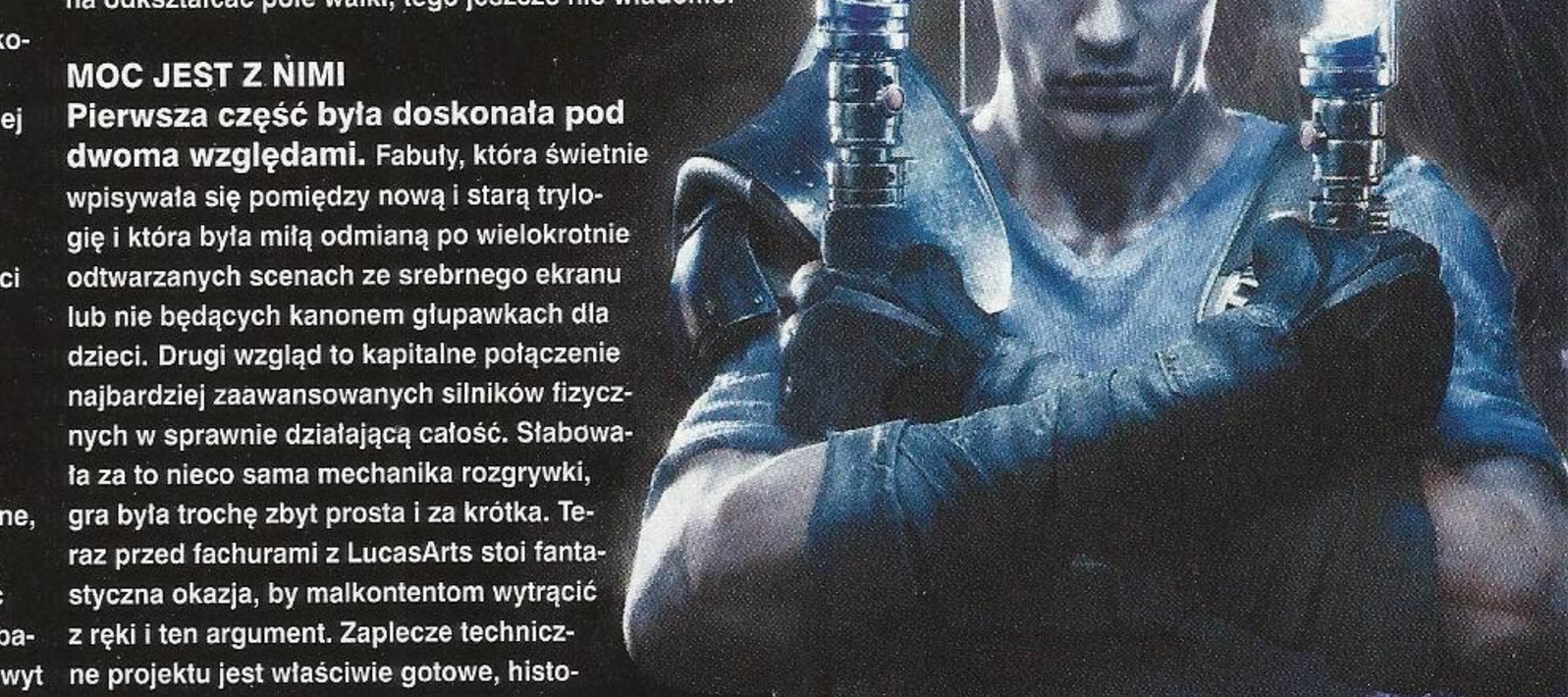
Pojawią się nowe umiejętności Mocy, jak choćby uwielbiany przez masy Mind Trick – czyli ta sztuczka z umysłem, którą tak chętnie stosował Obi Wan Kenobi. Jak to się sprawdzi w praniu? Trzymam kciuki za zastosowania nieco bardziej kreatywne, niż zwykła chwilowa zmiana stron w wykonaniu mięsa armatniego. Może sugestie w stylu „chyba rzeczywiście powinienem sprawdzić głębokość tego szybu za pomocą grawitacji i własnego ciała"? Zobaczymy. Powrócą oczywiście stare moce, będzie pchnięcie, rzut, chwyt i błyskawice, a autorzy obiecują o wiele więcej kombosów i łączenia mocy oraz zdublowanych latarek.

A na dopieszczanie kozackich patentów i widowiskowości walk mają sporo czasu, bo jak sami przyznają, z głowy mają sporo pracy związanej z silnikiem, na którym hula SWTFU II. Piękna, wybuchowa mieszanka, jaką okazało się połączenie sił DMM, Euphorii i Havoka, wymagała ogromnych nakładów pracy, teraz zastąpionej jedynie eleganckimi szlifami. Reszta pary poszła w projekty, z jednym celem przyświecającym autorom – by gracz poczuł się jak największy złodupiec galaktyki. Siły, którymi będziemy dysponować, nie tylko dosłownie i w przenośni pozamiatają tałatajstwo mające czelność się stawiać, ale wpłyną także na otoczenie. W jakim jednak stopniu będzie można odkształcać pole walki, tego jeszcze nie wiadomo.

MOC JEST Z NIMI

Pierwsza część była doskonała pod dwoma względami. Fabuły, która świetnie wpisywała się pomiędzy nową i starą trylogię i która była miłą odmianą po wielokrotnie odtwarzanych scenach ze srebrnego ekranu lub nie będących kanonem głupawkach dla dzieci. Drugi wzgląd to kapitalne połączenie najbardziej zaawansowanych silników fizycznych w sprawnie działającą całość. Słabowała za to nieco sama mechanika rozgrywki, gra była trochę zbyt prosta i za krótka. Teraz przed fachurami z LucasArts stoi fantastyczna okazja, by malkontentom wytrącić z ręki i ten argument. Zaplecze techniczne projektu jest właściwie gotowe, historię napisze jakiś ekspert od George'a Lucasa – idealna sytuacja, by developer mógł wykazać się patentami i pomysłami. Bo to od nich w dużej mierze zależeć będzie los tego sequela. //sasori





CRYSIS 2

INFO
DEVELOPER: CRYTEK
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: JESIEŃ/ZIMA 2010
KONSOLA: PS3, X360

NA WŁASNE OCZY

NIE MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY ANI HALO: REACH, A CRYSIS 2 MOŻE OKAZAĆ SIĘ NAJLEPSZĄ STRZELANKĄ 2010 ROKU. MA KU TEMU PREDYSPOZYCJE

Czy Crysis 2 jest najładniejszą grą konsolową? Nie, bo jeszcze się nie ukazał. Demo Crysis 2 pokazywane przez Crytek w Nowym Jorku w wersji na Xboxa 360 było najładniejszym demem, jakie widziałem, chociaż animacja kilka razy nieprzyjemnie chrupnęła – to znak, że gra wciąż jest w fazie produkcji i nawet mocarny CryEngine 3.0 wymaga dopieszczenia. Faktem jest, że po krótkiej, ale sycącej prezentacji wiele osób zastanawiało się, czy developer faktycznie grał na konsoli, czy była to tylko atrapa, a w rzeczywistości pad podpięty był do ukrytego superkomputera.

A jednak prezentacja Crysis 2 nie miała na celu pokazania cudnej grafiki, Cevat Yerli, jeden z trzech braci założycieli Cryteka, starał się wbić do głów zebranym w kameralnej kinowej sali w Tribeca Grand Hotel, że jego gra jest czymś więcej, niż demem technologicznym prezentującym moc silnika – pierwszoligowym FPSem, lepszym niż pierwsza część, która ukazała się wyłącznie na pecetach i zebrała wysokie oceny, choć w oczach grającego świata cały czas traktowana jest jak pokaz możliwości poprzedniej wersji CryEngine, a nie fajna gra. Przepis na sukces? Przeniesienie akcji z dżungli, która „nikogo nie obchodzi", do Nowego Jorku i rezygnacja z otwartego świata na rzecz „vertical sandboxa", a po naszemu – strzelania w wielopiętrowych, liniowych miejscówkach.

SPEAR DEMO

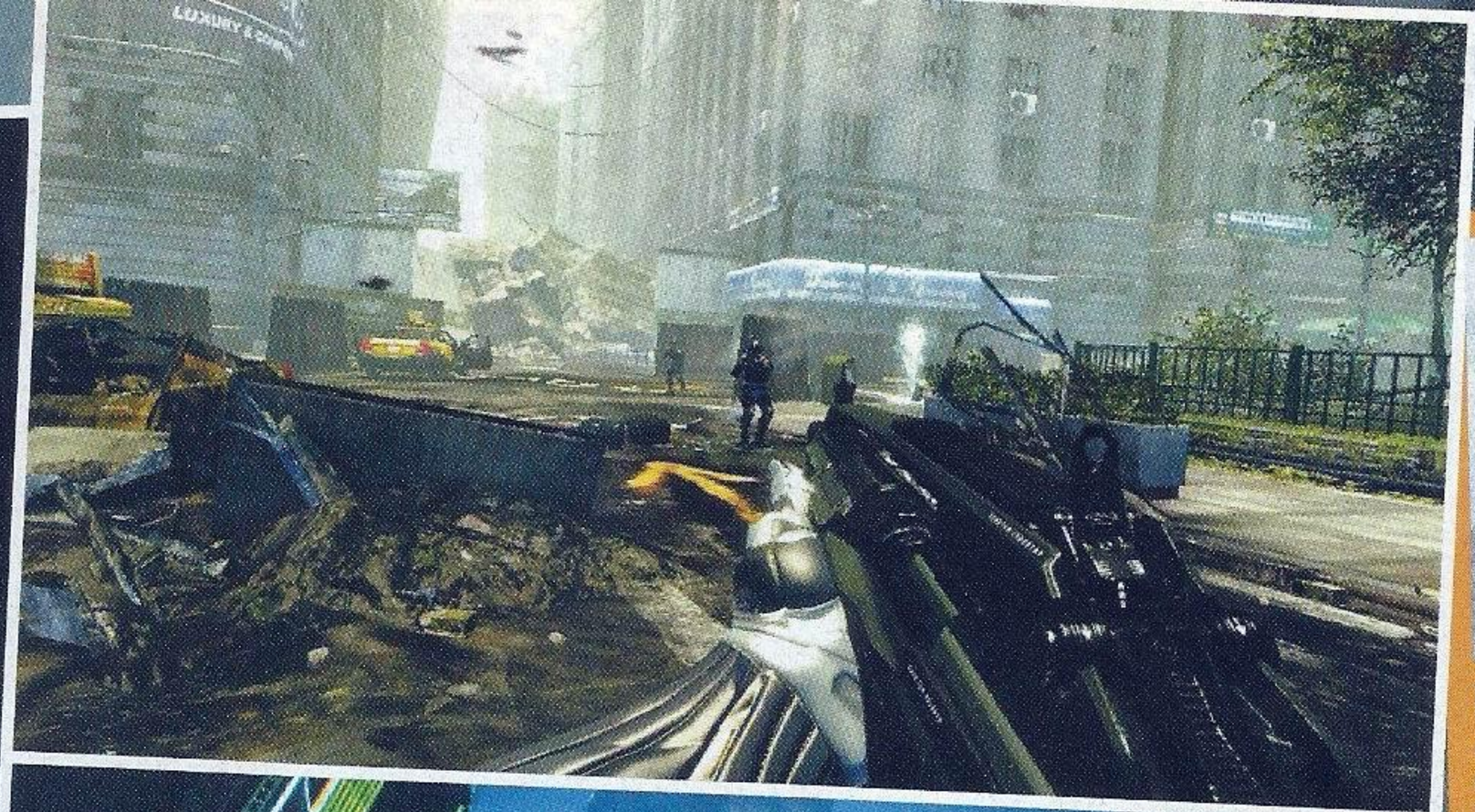
Ciemny korytarz, na którego końcu widać jasną plamę dziennego światła. Bohater idzie w jego kierunku, w rogu pojawia się informacja o miejscu akcji. Wall Street. Ktoś komunikuje się z bohaterem przez radio, ale ciężko skupić się na jego słowach, bo oczy herosa po początkowym oślepieniu przez promienie słońca, zaczynają się przystosowywać, na ekranie pojawiają się wieżowce, niektóre płoną, części brakuje kilku pięter, zniszczenia są ogromne. Daleko w dole ulica, nieznacznie bliżej niski budynek, na dachu którego spacerują uzbrojeni żołnierze Crynet Security – bohater znajduje się bardzo wysoko, widoczność w dal ograniczają wysokie budynki, zupełnie jak w rzeczywistości, za to patrząc w dół można dostrzec setki detali. Jest wszystko – od kwiatków na dachu, przez panele baterii słonecznych, po kubły na śmieci, samochody i tylko jedna rzecz sprawia, że obrazek ten jest totalnie nierzeczywisty. Ulice są puste, nie ma ani jednego przechodnia.

Jakiekolwiek jest zadanie bohatera, musi on dostać się poniżej, a to oznacza walkę z uzbrojonymi ludźmi. Jak szybko zejść na taras znajdujący się dobrych dwadzieścia pięter niżej? Najprościej, czyli zeskakując. Tajemniczy protagonista ubrany w Nanosuit 2.0, w którym wygląda jak futurystyczny Ian Thorpe w kasku, jaki zapewne będzie nosić wnuk Roberta Kubicy, aktywuje tryb pancerza zwiększający ochronę przed czynnikami zewnętrznymi i wykonuje skok. Grawitacja robi swoje, w ułamku sekundy bohater wbija się w beton, ekran efektownie się trzęsie, niemal czuć siłę uderzenia, a wrażenie pogłębia huk towarzyszący lądowaniu. Słychać, że pancerz – choć wygląda na lekki i stworzony z delikatnego materiału – potrafi być twardy i ciężki. Aż dziwne, że żołnierze Crynet Security nie reagują, zajęci rozmową niczego nie słyszą. Bohater znajduje się teraz zaledwie kilka pięter nad nimi, ale odległość do dachu budynku, po którym chodzą, to na oko trzydzieści metrów. Nic, z czym nie poradziłby sobie Nanosuit 2.0. Zanim jednak postać odda skok, aktywuje tryb taktyczny pozwalający na zaznaczenie pozycji przeciwników, a także podsłuchanie ich rozmów. Z potoku słów tylko jedno zasługuje na wyróżnienie: Prophet.

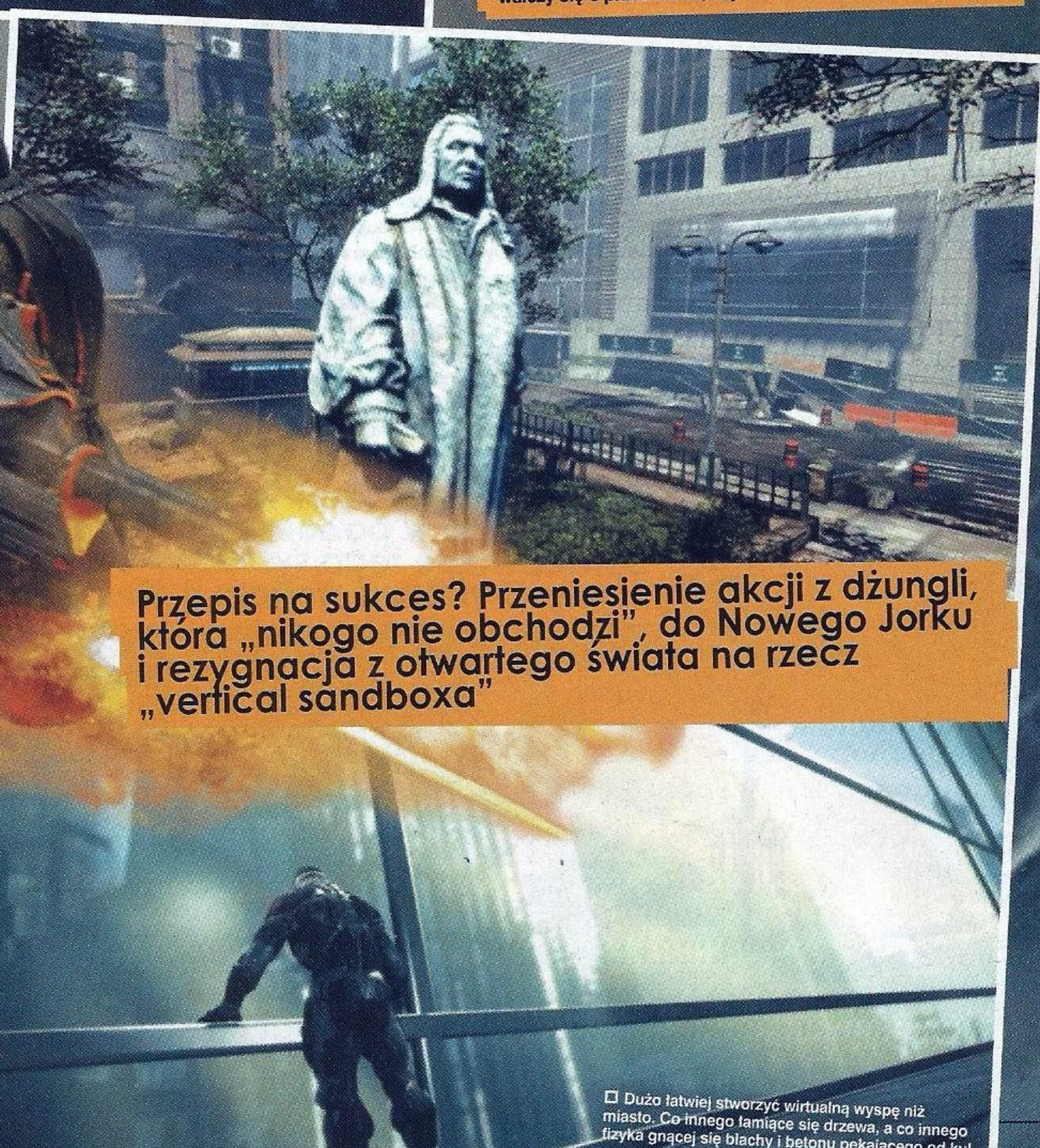
WALKA Z LUDŹMI

Czy faktycznie Prophet jest bohaterem? Jest to możliwe, nikt przecież nie powiedział, że tajemniczy, milczący protagonista to Nomad (nie)znany z pierwszego Crysis.

Grand Central Station, czy raczej Grand Central Terminal, to największy dworzec na świecie. Oczywiście zostanie zniszczony. Yerli mówi, że Crytek poprosił władze Nowego Jorku o zgodę na zdemolowanie go w grze.



Times Square rozjaśniają telebimy i bilbordy z reklamami. EA wykupiło kilka sekund dla krótkiego teasera Crysis 2, a także miejsce na reklamę Left 4 Dead 2. Kolejne miejsce do rozwałki.



RICHARD MORGAN

Anglik, pisarz, autor książek o tematyce science-fiction, między innymi trylogii Takeshiego Kovaca (Modyfikowany Węgiel, Upadłe Anioły oraz Zbudzone Furie), zdobywca nagrody Philipa K. Dicka oraz Johna Campbella (dla najlepszej powieści sci-fi). Jak sam mówi, od siedmiu lat aktywny gracz konsolowy, scenarzysta Crysis 2. Odkąd współpracuje z Crytek, mieszka we Frankfurcie, bo jak twierdzi nie ma możliwości, żeby fabuła w grze była dobra, jeśli pisarz stworzy scenariusz, wróci do „swojego domu w Santa Monica", a gdy po roku ponownie spotka się z developerami, okaże się, że z jego pomysłów nic nie zostało. Aktywnie współpracuje z designerami, projektantami poziomów, mówi, że ma na nich wpływ, ale czy aż tak duży, żeby mógł powiedzieć, że jakiś fajny patent nie pasuje do gry i zmusić ich do usunięcia go? Nie sądzę, ale i tak Richard robi więcej dla fabuły Crysis 2 niż większość scenarzystów. „Historia musi być integralną częścią gry i wspierać wizję twórców" – twierdzi i dodaje – „Fabuła w Crysis była zbyt przewidywalna. Tym razem mamy zamiar nieustannie dostarczać powodów, żebyś chciał grać dalej. Nawet Nanosuit 2.0 będzie miał swoją historię, swoje przeznaczenie, ten strój skrywa pewną tajemnicę."
Żołnierze Crynet Systems w pewnym momencie mogą współpracować z bohaterem, ale Morgan podpowiada dlaczego w ogóle z nim walczą: „Nie wierzę, że ludzie są tylko dobrzy, a kosmici źli. Wszystko zależy od kontekstu, od tego, czy walczy się o przetrwanie, czy nie." ■

Przepis na sukces? Przeniesienie akcji z dżungli, która „nikogo nie obchodzi", do Nowego Jorku i rezygnacja z otwartego świata na rzecz „vertical sandboxa"

Dużo łatwiej stworzyć wirtualną wyspę niż miasto. Co innego łamiące się drzewa, a co innego fizyka gnącej się blachy i betonu pękającego od kul.

☐ Akcja pierwszej części toczyła się na rajskiej wyspie, tym razem mamy do czynienia z miejską dżunglą, ale w Nowym Jorku też jest sporo drzew. I jak widać, w grze wyglądają cudownie.

Demo nie wyjaśnia tej kwestii, Yerli głupio się uśmiecha powtarzając jak mantrę, że przekonamy się sami, zaś autor scenariusza Richard Morgan podkreśla jedynie, że bohater się nie odzywa, bo on sam ma problem z identyfikacją z mającymi swój głos postaciami, w które wciela się w grach FPP. Pewnie dlatego podoba mu się Half-Life 2. Richard przyznał, że nie może zdzierżyć drzewek dialogów w Fallout 3 i chciałby, żeby w przyszłości to gracze nawijali przez mikrofon z NPCami.

Tak, czy inaczej, trzeba mieć srogie problemy ze wzrokiem, żeby nie zauważyć opancerzonego człowieka przeskakującego między budynkami oddalonymi od siebie o trzydzieści metrów. No chyba, że akurat odpalił on tryb stealth i był niewidzialny. Zaskakuje gładkie ładowanie, przeciwnicy ponownie niczego nie zaobserwowali, ta nieuwaga będzie ich srogo kosztować. Pierwszy człowiek ginie „po cichu", bohater podkrada się do niego, chwyta go od tyłu i... nie skręca mu karku szybkim ruchem i nie chowa ciała, a zadaje potężny cios odrzucający ofiarę na kilkadziesiąt metrów. Przez chwilę wydawało mi się, że „Prophet" urwie mu głowę, ale chyba za dużo grałem w Aliens vs. Predator.

Bohater niby ma włączony kamuflaż optyczny, ale najwyraźniej nie gwarantuje on, że nie zostanie dostrzeżony, bo szybko chowa się za panelami baterii słonecznych. Nieoczekiwanie wyjmuje pistolet z tłumikiem i strzela do przechodzącego po drugiej stronie żołnierza. Kule rozrywają panele, przeciwnik wydaje z siebie okrzyk, pociski wstrząsają jego ciałem, Killzone 2 by się nie powstydził takiej animacji. Przybiega jego kumpel i zaczyna strzelać, bohater aktywuje tryb pancerza, kule w większości odbijają się od niego, a pozostałe ranią go w niewielkim stopniu. Zdrowie samo się odnowi, gdy sytuacja się uspokoi.

Żołnierz Crynet Security szybko ginie, ale jego ostatni pozostały przy życiu partner nie słyszy wymiany ognia, więc za moment sam umiera w bardzo nieprzyjemny sposób, gdy pociski dosłownie rozrywają go na strzępy. Nieoczekiwanie do bohatera strzelają snajperzy z sąsiedniego budynku, a nawet jakieś ludki biegające po ulicy. Zgodnie z zapowiedziami twórców, walka toczy się zarówno w poziomie, jak i w pionie, podobno opracowanie tego systemu i dopracowanie SI, żeby na przykład żołnierze wpadali na takie pomysły, jak wdrapanie się po schodach albo zbiegnięcie kilka pięter do znajdującego się poniżej gracza, zajęło Crytekowi półtora roku. A wydawałoby się, że to prościzna.

BOHATER PANCERZ

Żeby dostać się do snajperów, bohater musi przebiec przez łącznik pomiędzy budynkami, w tym czasie jest ostrzeliwany, na szybach pojawiają się piękne „pajączki", tafle szkła pękają na tysiące kawałeczków, wygląda to nieprawdopodobnie, może nawet lepiej niż w rzeczywistości. Podobnie jest z betonem, kule kruszą osłony, za którymi chowa się bohater, ale zniszczenia nie są takie efekciarskie, jak w Bad Company 2, kawałek po kawałeczku odłupują się kawałki ścian, pociski rozrywają kwiaty, niemal czuć w tym jakiś artyzm.

Niby żołnierze Crynet są słabi i nie mają takiego cacka, jak Nanosuit 2.0, ale ciężko jest, gdy atakują w kilku, dlatego dobrym pomysłem jest przejście w tryb power i wykorzystanie zwiększonej siły do wyrwania stacjonarnego działka, które wypluwa z siebie pociski w trybie ekspresowym, ale dźwięk jest wytłumiony, gdy pancerz znajduje się w trybie armour.

Właśnie, raz piszę, że bohater przechodzi w tryb power, za chwilę, że jest w armour. Niekonsekwencja? Otóż nie, są dwa podstawowe tryby aktywowane przyciskami LB/L1 i RB/R1, w jakich może działać Nanosuit 2.0: stealth i armour, co bezpośrednio przekłada się na sposób grania. W trybie stealth, bohater działa jak łowca – podkrada się do przeciwników, natomiast w trybie armour stawia na otwartą walkę. Ponadto są tryby dodatkowe: tactical pozwalający rozpoznać teren, zaznaczyć wrogów, podsłuchać rozmowy, zdobyć cenne informacje; power stanowiący połączenie znanych z pierwszej części speed i strength, zwiększający siłę, umożliwiający podnoszenie ciężkiej broni albo wykonywanie dalekich skoków.

Da się aktywować różne tryby naraz, co okupione jest szybkim wyładowaniem baterii pancerza. Dodatkowo, w trakcie gry pojawi się opcja rozbudowania Nanosuit według własnych preferencji, bohater będzie zbierać coś (w tym miejscu Cevat ocenzurował swoją wypowiedź), co zwiększy moc i odblokuje dostęp do nowych umiejętności.

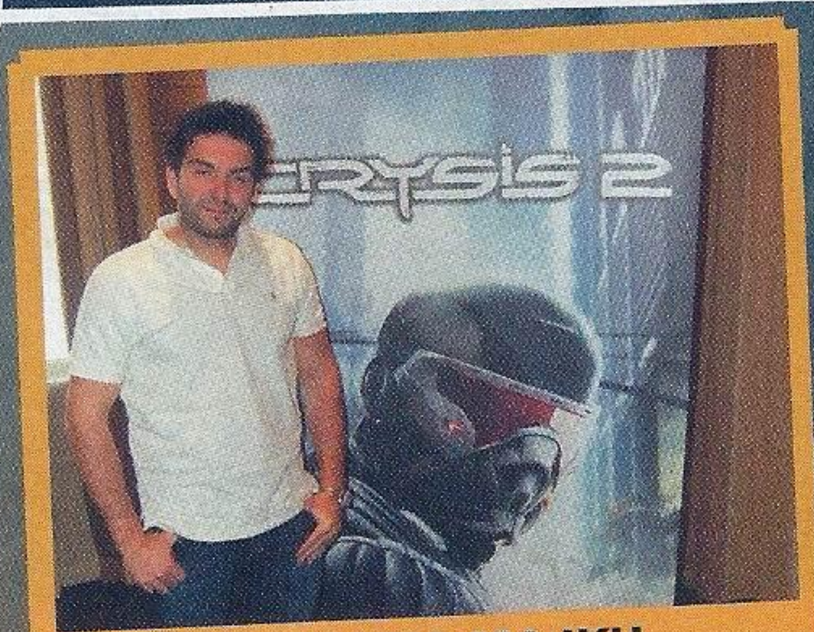
WALKA Z KOSMITAMI

Demo ucina się, drugą część rozpoczyna scenka, żołnierze Crynet Security jednak złapali bohatera i każą mu wsiąść do helikoptera. Bardzo zły pomysł, w momencie, gdy maszyna startuje, spod ziemi wyłania się wielka macka, ciężko stwierdzić żywa czy mechaniczna, rozwala budynek, na którym przed chwilą toczyła się walka i strąca

Zgodnie z zapowiedziami twórców, walka toczy się zarówno w poziomie, jak i w pionie. Podobno opracowanie tego systemu i dopracowanie SI, zajęło Crytekowi półtora roku

☐ W prezentowanym demie bohater nie miał okazji pojeździć czołgiem, jedynie na chwilę wsiadł do helikoptera jako jeniec, ale kosmici szybko sprowadzili go na ziemię. Głupio zrobili.

☐ Pamiętacie jak kiedyś podniecaliśmy się twarzą starca z filmu Final Fantasy? To było przecież tak niedawno, a dziś CryEngine 3.0 na luzie generuje bardziej realistyczne twarze. Niesamowite.



CEVAT YERLI NA MAJKU

Jeden z trzech braci założycieli Crytek, Cevat Yerli dzielnie odpowiadał na pytania, zarówno te ciekawe, jak i te trochę mniej. Czy PS3 jest trudna w programowaniu? „To najtrudniejsza platforma, na jakiej kiedykolwiek programowałem, ale bardzo ją szanuję." Czy pecetowcy mają rację narzekając, że z powodu multiplatformowości Crysis 2 nie będzie tak ładny, jak pierwsza część? „Chcemy wykorzystać maksimum mocy każdej platformy, to ma być najładniejsza gra konsolowa – wersje na PS3 i X360 będą identyczne – oraz pecetowa, która będzie wyglądać lepiej niż na konsolach."

Cevat przyznał, że nie da się wszystkim dogodzić i rozumie, że część fanów pierwszej części nie zaakceptuje Nowego Jorku jako miejsca akcji, ani większej liniowości niezbyt udanie skrywanej pod nazwą 'vertical sandbox'. „W Crysis świat gry był otwarty, ale płaski, mogłeś iść prosto, do tyłu albo na boki. To gra dwuwymiarowa, dopiero Crysis 2 wprowadza trzeci wymiar, będziesz poruszać się również w pionie".

Nie mogło zabraknąć standardowego pytania o multiplayer. Wiadomo, zawsze ktoś je zada, ale tym razem nawet dobrze się stało, bo Yerli powiedział, że jest wielkim fanem multiplayera w TimeSplitters 2 i między innymi dlatego Crytek postanowił kupić Free Radical Design ratując ich przed rozwiązaniem. „To grupa ludzi pracujących ze sobą od dziesięciu lat, zachwyciła mnie ich kultura pracy, nie przeszkadzała mi ich wtopa z Haze, oni są bardzo utalentowani." Dzisiaj firma nazywa się Crytek UK, nad multi w Crysis 2 pracuje aż siedemdziesiąt osób, wiele ekip tworzących całe gry nie ma tak wielu pracowników! Odnośnie rozgrywki w sieci Cevat powiedział tylko, że będzie zupełnie inna niż w pierwszej części. Ciekawostką jest, że Free Radicale konsultowali się z autorem scenariusza Richardem Morganem przy tworzeniu trybów gry, ale nie poszli śladami twórców multi w BioShock 2, tylko chcieli mieć pewność, że za bardzo nie „odjadą" od realiów Crysis 2.

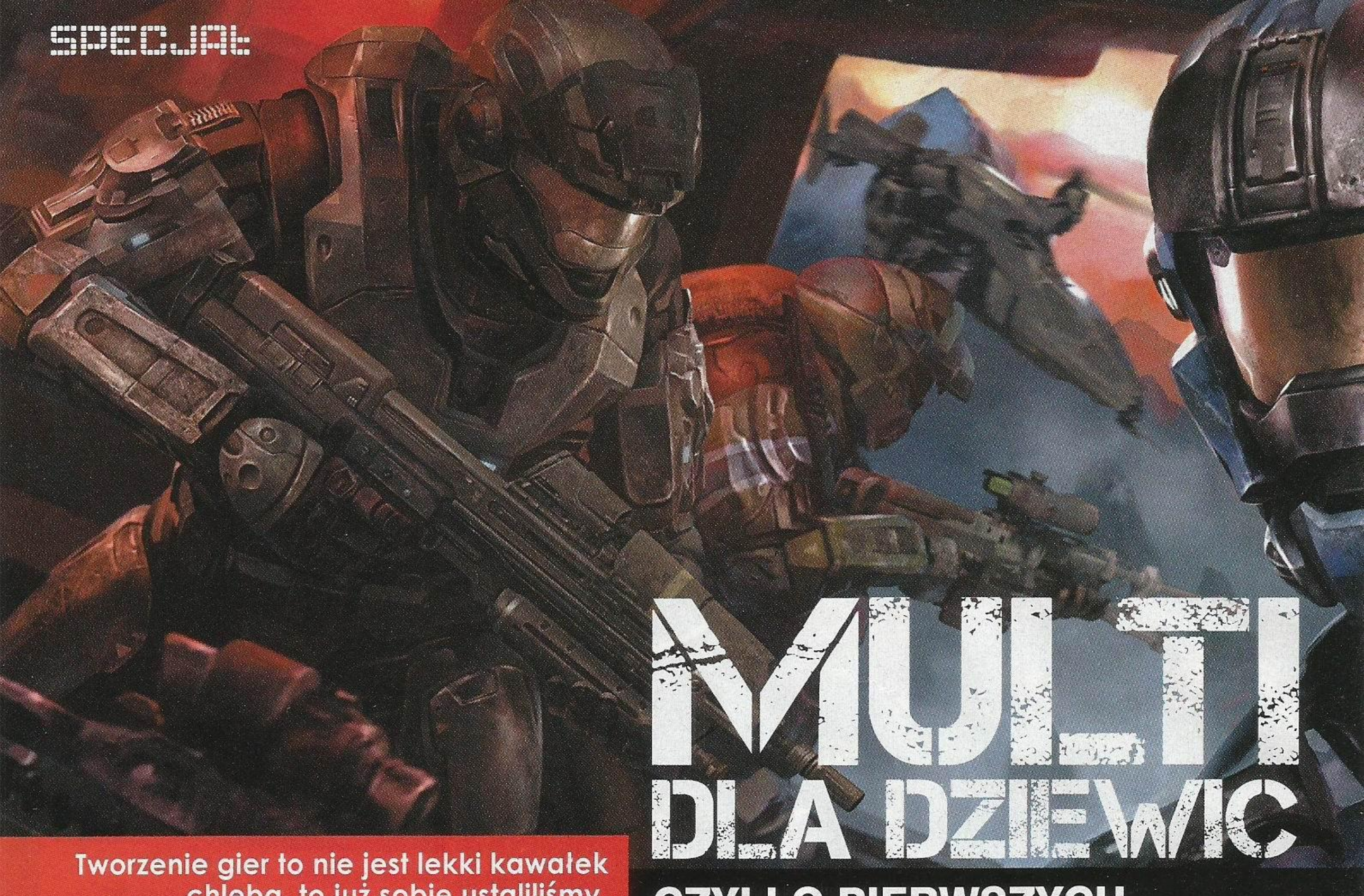
Na koniec Yerli zdradził, że przyjechał do Nowego Jorku i pytał mieszkańców o interesujące, ale mniej znane miejsca. Ciekawe jak reagowali, gdy mężczyzna o bliskowschodniej urodzie pytał ich o ciekawe miejscówki do rozwalenia... ■

śmigłowiec. Możliwe-że-Prophet leży na Ziemi i czeka na reaktywację Nanosuit 2.0, a w tym czasie pojawiają się humanoidalni kosmici i z łatwością zabijają ludzi.

Są bezwzględni, upewniają się, że nikt nie przeżył pakując trupom jeszcze kilka kulek w głowę. Nawet nie omijają stojących samochodów tylko wchodzą na nie, blacha cudnie gnie się pod ich ciężarem, dachy zapadają się, szyby pękają. Kolejna zła informacja – są opancerzeni, a gdy bohater w końcu wstaje i zaczyna strzelać, okazuje się, że błyskawicznie się poruszają, zachodzą go od tyłu i inteligentnie chowają się za osłonami. Walka z nimi wygląda na trudną, developer desperacko biega próbując rozdzielić wrogów, jakby miał szanse tylko w starciu jeden na jednego. Nieustannie żongluje trybami, to zwiększając moc pancerza, to stając się niewidzialnym, ale gdyby energia nie odnawiała się w ułamku sekundy po ukryciu się za osłoną, raczej nie dałby rady. Czyżby Crysis 2 miał być trudny?

Bohater podnosi granatnik i strzela, pocisk leniwie leci łukiem, odbija się kilka razy i dopiero wybucha – bardzo ciężko trafić szybko ruszającego się, dwuipółmetrowego kosmitę. W końcu jednak udaje się ich zabić, ale to nie koniec zabawy, znienacka pojawia się jeszcze większy ufok i w mgnieniu oka rozprawia z herosem. Ten pada na ziemię, ekran się ściemnia i demo się kończy.

To koniec prezentacji, fajnie, że mogliśmy wspólnie wziąć w niej udział. //Mielu



MULTI DLA DZIEWIC

CZYLI O PIERWSZYCH ZABAWACH GRUPOWYCH

Tworzenie gier to nie jest lekki kawałek chleba, to już sobie ustaliliśmy. Zaskakującym jest, jak wiele elementów, z których zbudowane są nasze ukochane programy rozrywkowe, wymaga dogłębnego przemyślenia i ostrożnego planowania. Przy czym często najlepszą nagrodą, na jaką projektant może liczyć, jest to, że konsument jego pracy... Nie zauważy

To trochę jak z suflerami w teatrze, czyli tymi ziomami, co kitrają się na scenie po krzakach i innych elementach dekoracji i podpowiadają aktorom, jeśli tym zdarzy się zgubić wątek. Zapomnieć kilku linijek tekstu – ludzka rzecz, ale kogo to obchodzi, jeśli wyłożyło się flotę na bilet. Wykładanie mamony to też ludzka rzecz. Dobry sufler i zręczny aktor załatwią sprawę tak, że się widownia nie połapie i show jest go on. Z nami – graczami – jest identycznie, nie zaglądamy za kulisy, tylko cieszymy się efektem końcowym. Jednak tak samo, jak sufler pod dechami teatru, pod każdym, ale to każdym elementem dobrej gry video kryje się kupa niewidocznej na pierwszy rzut mózgiem pracy koncepcyjnej. Podczas dzisiejszej pogadanki przyjrzymy się polerowaniu pazura niejednej produkcji, czyli dopieszczaniu trybu multi. A dokładniej rzecz ujmując, jednego z jego aspektów, którego konieczności „dopieszczania" jeszcze do niedawna nie byłem do końca świadom.

ROZMIAR MA ZNACZENIE

Przerzucanie się liczbami to kapitalna zabawa, co zapewne skwapliwie potwierdzą weterani wojen konsolowych, dla których istotnym jest, czy w Kraju Surowego Rybska z Ryżem sprzedało się exboksów tysiąc pięćset czy sto dziewięćset. No to ja też mam trochę liczb – dotyczących oszałamiającej sprzedaży Modern Warfare 2. W kwietniu liczba kopii sprzedanych na X360 przekraczała 10 milionów, ten sam wskaźnik dla PS3 sięga 7 milionów z hakiem. Tak jest, siedemnaście milionów płytek z dziełem Infinity Ward („zwolnijmy ich" – zostało nominowane do konkursu Decyzja Roku) opuściło półki sklepowe i wylądowało w grabiach grającej braci. Ilu z tych graczy zabrało się za tryb multiplayer? Ciekawostka, choć datowana już na styczeń – wybaczcie niewielką obsuwę czasową – podaje, że było ich niewiele ponad 3 miliony. Żałosna garstka (o połowę liczniejsza niż wszyscy obywatele Słowenii, hehe), której liche w stosunku do całości rozmiary stoją zapewne ością w gardle temu, kto tam teraz mózdży nad słupkami sprzedaży dotyczącymi MW2.

Bo przecież korporacjom jest jak najbardziej na rękę, by możliwie najwięcej osób łupało w multi – o powodach takiego chciejstwa marudzę w ramce. Niestety, proces przepoczwarzania się gracza samotnego w zwierzę stadne nie jest tak prosty, jak wybranie odpowiedniej opcji w głównym menu gry.

Wiele mówi się o tym, że nasz rynek ostatnio „każualuje się". Skoro tego potrzebuje do ekspansji na nowe ławice konsumentów – trudno, trzeba się z tym pogodzić, bowiem takie są prawa ewolucji. Bo prawa te odnoszą się nie tylko do organizmów żywych, ale to już temat na inną gawędę. Fakt faktem – gry stają się coraz łatwiejsze, a w najlepszym przypadku wyposażane są w siedemdziesiąt poziomów trudności, aby tym samym tytułem mógł się cieszyć zarówno masochista, jak i „pragnący doświadczyć opowiadanej historii" na wpół sparaliżowany małż. Checkpointy, niegdyś rozłożone na drodze gracza równie gęsto, co Święte Graale na trasie Sir Lancelota, teraz można znaleźć za każdym winklem. Co się stało ze słynnym napisem „Game Over", niegdyś ikoną naszej branży i pierwszymi angielskimi słowami (zaraz po „Made in China") przyswajanymi przez dziatwę? Został zastąpiony przez zachęcające „Try Again!" lub ewentualnie „wgraj ostatni zapisany stan gry" (sprzed sekundy).

Można pójść jeszcze dalej i rzucić przykładami Braid albo Prince of Persia: The Sands of Time, które bez większych ceregieli pozwalają cofnąć czas, albo jeszcze lepiej, nowego Mariana, który może przejść się sam – ale nie o to tutaj się rozchodzi. Gry odchodzą od wysyłania do grającego negatywnych komunikatów. Teraz „feedback" powinien być pozytywny, dlatego zaleca się unikanie stresowania gracza. Było nie było, to przecież konsument, który wysupłał swoje ciężko zarobione babilony, żeby się zrelaksować po całym dniu spędzonym na zarabianiu tych babilonów. Bez sensu, no ale klient nasz pan.

RAZEM RAŹNIEJ

Sęk w tym, że o ile w trybach dla jednego gracza dążenie do takiego pozytywnego feedbacku nie jest specjalnie skomplikowane, o tyle kwestia multi wywraca ten temat do góry kopytami. Gracze, którzy już od jakiegoś czasu grają w dany tytuł, tworzą społeczności – czasami nawet nie dosłownie i nie do końca świadomie, odruchowo identyfikując się raczej z graczami równymi rangą, niż z żółtodziobami, których postaci mają tyle

doświadczenia, co przeciętna koza kąpielówek. A że człowiek jest zwierzęciem stadnym i terytorialnym, ma tendencje do pomiatania nowo przybyłymi. W wojsku objawia się to pucowaniem lotniska szczoteczką do zębów, w sieci zaś koniecznością obserwowania przybliżającego i oddalającego się krocza przeciwnika. „Tea bagging" to oczywiście tylko kropla herbaty w morzu negatywnych doświadczeń, których może doznać ktoś stawiający pierwsze kroki w trybie multi danej gry. A przecież feedback miał być możliwie maksymalnie pozytywny!

A tutaj, jak na złość, gracz, który ukończył już singla i zabiera się za multi, staje przed masą potencjalnie wkurzających doświadczeń. Dobrze zaprojektowany tryb dla pojedynczego gracza posłuży za samouczek pozwalający na ogarnięcie podstaw zabawy, jednak pierwsze starcia z żywymi przeciwnikami będą i tak skokiem na głęboką wodę, co już samo w sobie, nie wspominając o torebkach herbaty, może być mocno zniechęcające. Opuszczenie bezpiecznego bajorka, jakim jest singiel, naraża gracza nie tylko na spotkanie z o wiele groźniejszymi przeciwnikami, lecz również, a nawet przede wszystkim, na bycie przez nich... Ocenianym. To poważny problem psychologiczny, przez który nie raz myliłem przyciski w Gearsach – nie było dla mnie nic bardziej stresującego, niż świadomość, że kiedy zostaję na placu boju sam, pozostali członkowie drużyny patrzą mi na ręce. Granie w multi to nie jest już zabawa w kontrolowanym przez gracza środowisku, to normalna emocjonalna przepychanka, która charakteryzuje wszystkie społeczności.

Powstaje zatem problem – co zrobić, aby ułatwić graczom transfer z odosobnionego bajorka do pełnego ryb morza? Jak sprawić, aby chwytający za multiplayera każual nie doznał szoku i nie skończył w jakimś kącie, wylogowany na amen i chlipiący cichutko? Takie pytania muszą sobie dzisiaj stawiać developerzy, bo zaprojektowanie dobrego, zbalansowanego i sycącego trybu wieloosobowego to w dzisiejszych czasach za mało. Twórcy muszą myśleć o tak delikatnych niuansach, jak psychika i dobre samopoczucie tych, którzy postanowili spróbować, co to za zwierz, ten multi.

BĄDŹ DELIKATNY

Jednym ze sposobów na podhodowanie narybka jest umiejscowienie go w ławicy. Czyli po ludzku mówiąc, zgrabny system łączący graczy w grupy, pozwalający na znajdowanie w sieci przyjaciół, z którymi raźniej będzie w cyfrowym świecie. Chodzi tutaj zarówno o sprawny matchmaking (czyli dobieranie graczy pod kątem ich doświadczenia i kompetencji), ale również o takie ciekawe pomysły, jak jedna z funkcjonalności Halo 3 – opcja tworzenia drużyn w lobby pomeczowym. Grało ci się z kimś fajnie? Git, walczcie sobie dalej razem. Matchmaking zadba o zbalansowanie grup graczy, a ułatwione nawiązywanie przyjaźni uprzyjemni rozgrywkę, bo zawsze raźniej, gdy w nieznane rusza się z bratnią duszą, prawda?

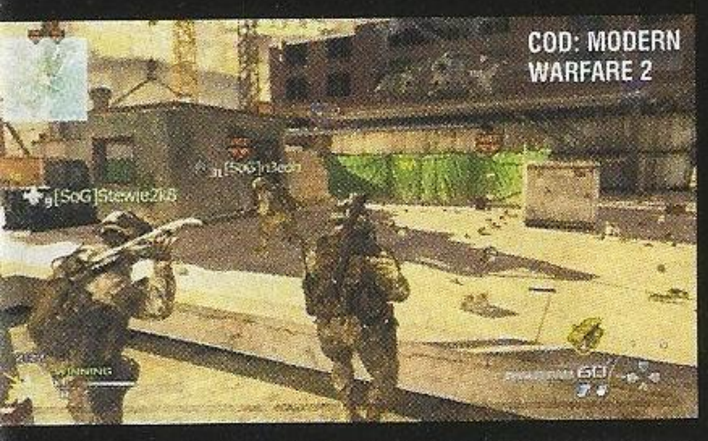
Kiedy gracz nie czuje się już wyalienowany swoim poziomem umiejętności (bo drużyny są zbalansowane) i ma możliwość poczuć się pełnoprawną częścią społeczności, trzeba coś poradzić na inne negatywne emocje – te wynikające z porażki. Nikt (normalny) nie lubi przecież dostawać w kość i to jeszcze na oczach całej gminy. Jak można temu zaradzić? Można, na przykład, z każdej takiej porażki uczynić narzędzie do poprawiania umiejętności gracza, w myśl zasady, że najlepiej uczymy się na własnych błędach. Zgrabnie rozwiązano to chociażby w Modern Warfare, gdzie po zgonie grającego odpalany jest „kill-cam", czyli kilkusekundowy filmik z perspektywy oprawcy. Nie tylko umila to czas w oczekiwaniu na respawn, ale spełnia również ważną rolę dydaktyczną. Podziurawiony ołowiem gracz uczy się od bardziej doświadczonych zawodników taktyki walki, sposobów wykorzystania konkretnych broni czy też poznaje topografię placu boju; dobre kryjówki, ukryte przejścia czy miejscówki, w których znaleźć można ciekawy sprzęt. Dzięki takim pomysłom każda kolejna śmierć jest okazją do nauki, a nie tylko pogrzebania sobie łyżką w mózgu.

Gracza motywować można też nagrodami, przyznawanymi mu nawet wtedy, gdy lami niemiłosiernie. Zginąłeś czterdzieści osiem razy, chłopie? Nie martw się, ukatrupiłeś jednego przeciwnika, dostaniesz parę punktów doświadczenia. I głowa do góry, jeszcze trzysta dwadzieścia takich rund i będziesz mógł szpanować kałachem pomalowanym na złoto. Nie ma nic bardziej zniechęcającego, niż brak poczucia osiągnięcia czegokolwiek (poza wywalczeniem sobie ostatniego miejsca w tabeli), dlatego dzisiaj w multi graczy powinno się nagradzać za sam udział. Tak trochę jak na zawodach przedszkolaków, hm?

Jak sprawić, aby chwytający za multiplayera każual nie doznał szoku i nie skończył w jakimś kącie, wylogowany na amen i chlipiący cichutko? Takie pytania muszą sobie dzisiaj stawiać developerzy

GRACZ W SIECI

Jeszcze do niedawna gra bez trybu multiplayer nie była niczym szczególnie niezwykłym. Dziś, w dobie lodówek podpiętych do internetu, gry czysto sieciowe nie robią na nikim wrażenia, i to raczej w recenzjach tych wyłącznie jednoosobowych wspomina się, z lekko uniesioną brwią, że nie przewidziano jakiejkolwiek formy rozgrywki wieloosobowej. Do wielu tytułów, do których multi pasuje jak pięść do oka, dorzuca się na chybcika tryby sieciowe, które zasysają na całej linii i po pierwszej fali łowców achievementów i trofeów ich serwery świecą pustkami. Dlaczego więc producentom zależy na tych trybach, pomijając ogólny powód „bo ostatnio jest to raczej modne"? Główne powody są dwa: kasa i kasa. Po pierwsze, flota wpada wtedy, kiedy gry nie trafiają zbyt szybko do drugiego obiegu – bo gracze po ukończeniu singla zabierają się za multi, zamiast za tworzenie aukcji internetowej. Po drugie, dobre multi to łatwy sposób na stworzenie społeczności wokół gry, a społeczności mają to do siebie, że muszą żreć. Do koryta lecą więc płatne dodatki, nowe mapki oraz skórki dla postaci. Same plusy dodatnie.



Kolejnym sposobem na to, by nie zmiażdżyć w sieci żółtodzioba, jest sprawienie, aby poczuł się potrzebny. Co więcej, by poczuli to również pozostali gracze – taka przydatność poprawi początkującemu samopoczucie, a przyjmującej go społeczności ułatwi akceptację przybysza. Jak można to osiągnąć? Dzięki kooperacji, oczywiście. Jeżeli początkujący gracz słucha rozkazów innych i ma wyraźnie zaznaczoną rolę do odegrania, istnieje szansa, że wszyscy będą się dobrze bawili i nie będzie miało znaczenia doświadczenie z multi lub jego brak. Można pójść jeszcze dalej, jak w Left 4 Dead, gdzie żółtodziób w drużynie nadawał wręcz rozgrywce kolorytu i w dodatku był uzasadniony fabularnie. Do dzisiaj pamiętam jeden z moich pierwszych razów z tą grą, kiedy jako lekko spanikowany, popełniający błędy Louis, oparcie znalazłem w udzielającym mi rzeczowych rad graczu sterującym doświadczonym Billem. Kooperacja daje też inne możliwości, dzieląc na przykład zadania pomiędzy graczy lub umożliwiając pracę dla dobra drużyny w inny sposób, niż tylko kropienie do wroga. Dzięki temu ci, którzy są słabsi w strzelaniu lub dopiero szlifują swojego manuala, mogą przybliżać towarzyszy do zwycięstwa zdobywając punkty kontrolne, ganiając z flagą albo naprawiając pojazdy.

Developerzy wpadają też, niestety, na nieco mroczniejsze pomysły. Mroczniejsze, bo w ogólnym rozrachunku zubożające nasze hobby – ale znów trzeba powtórzyć: takie są prawa rynkowej ewolucji. O czym myślę? O zwiększaniu czynnika chaosu w rozgrywkach multiplayerowych, ewentualnie o celowym upraszczaniu reguł gry. Początkujący gracz poczuje się nieco lepiej wiedząc, że ma szansę na kilka fragów, jeżeli walkę rozpocznie od walnięcia wiązanką rakiet i poprawienia tuzinem granatów. Jego zadowolenie będzie rosło wprost proporcjonalnie do wkurzenia gościa, który zaczyna właśnie przygodę z Counter Strike i łapie headshota za headshotem. I który czasami tylko ze złością dźgnie nożem jakąś cholerną skrzynkę, bo robienie kuku innym jest poza jego zasięgiem.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Poważnie, jeszcze do niedawna nie zdawałem sobie sprawy, że twórcy gier borykają się również z takimi zagadnieniami, jak samopoczucie gracza podczas pierwszych kroków w trybach wieloosobowych. Co jeszcze trzeba przemyśleć, pisząc grę? Odpowiednia kompozycja palety kolorów? Częstotliwość zapętlonych animacji liści na drzewach oraz ich wpływ na popołudniowe trawienie grającego? Cholera wie, bo im bardziej przyglądam się grom od kuchni, tym więcej dostrzegam rzeczy, które wymagają delikatnego podejścia, starannego zbalansowania – i to nie pod kątem jednego człowieka czy jakiejś grupy, projektanci gier muszą myśleć o potencjalnych milionach odbiorców. Naprawdę potrafię sobie wyobrazić zebrania w Ubisofcie, na których mądre głowy zastanawiają się, czy Edzio powinien mieć szatę białą czy kremową i jaki będzie miało to wpływ na odbiór gry w południowej Azji, a może w ogóle pójść za odważną propozycją Smitha i pozwolić grającym na – gasp! – farbowanie asasynowi łachów?

W powyższym tekście zaznaczyłem jedynie problem transferu gracza z singla do multi i opisałem kilka developerskich pomysłów, nie dotykając nawet zagadnień takich, jak na przykład utrzymywanie ładu w rozgrywkach wieloosobowych – za pomocą, dajmy na to, możliwości wykopywania psujących atmosferę graczy. Takie przejmowanie przez grających obowiązków wirtualnego policjanta otwiera drzwi do kolejnych zagadnień, tematów sieciowych społeczności, o których twórcy gier również muszą myśleć, knuć plany i brać pod uwagę przy tworzeniu skomplikowanych projektów, jakimi są gry video. Dobra gra to istna pajęczyna zależności, rozległa siatka, gdzie każdy element wpływa na odbiór pozostałych. Ilość pracy koncepcyjnej, którą trzeba włożyć w powstanie hitowego tytułu, jest fascynująca.

//sasori

RED DEAD REDEMPTION

Świat bohaterów z grzbietu wiernego wierzchowca walczących z bezprawiem za pomocą niezawodnego rewolweru? A może monotonna codzienność cuchnących końskim potem kowbojów? W maju Rockstar pokaże nam jaki naprawdę był Dziki Zachód

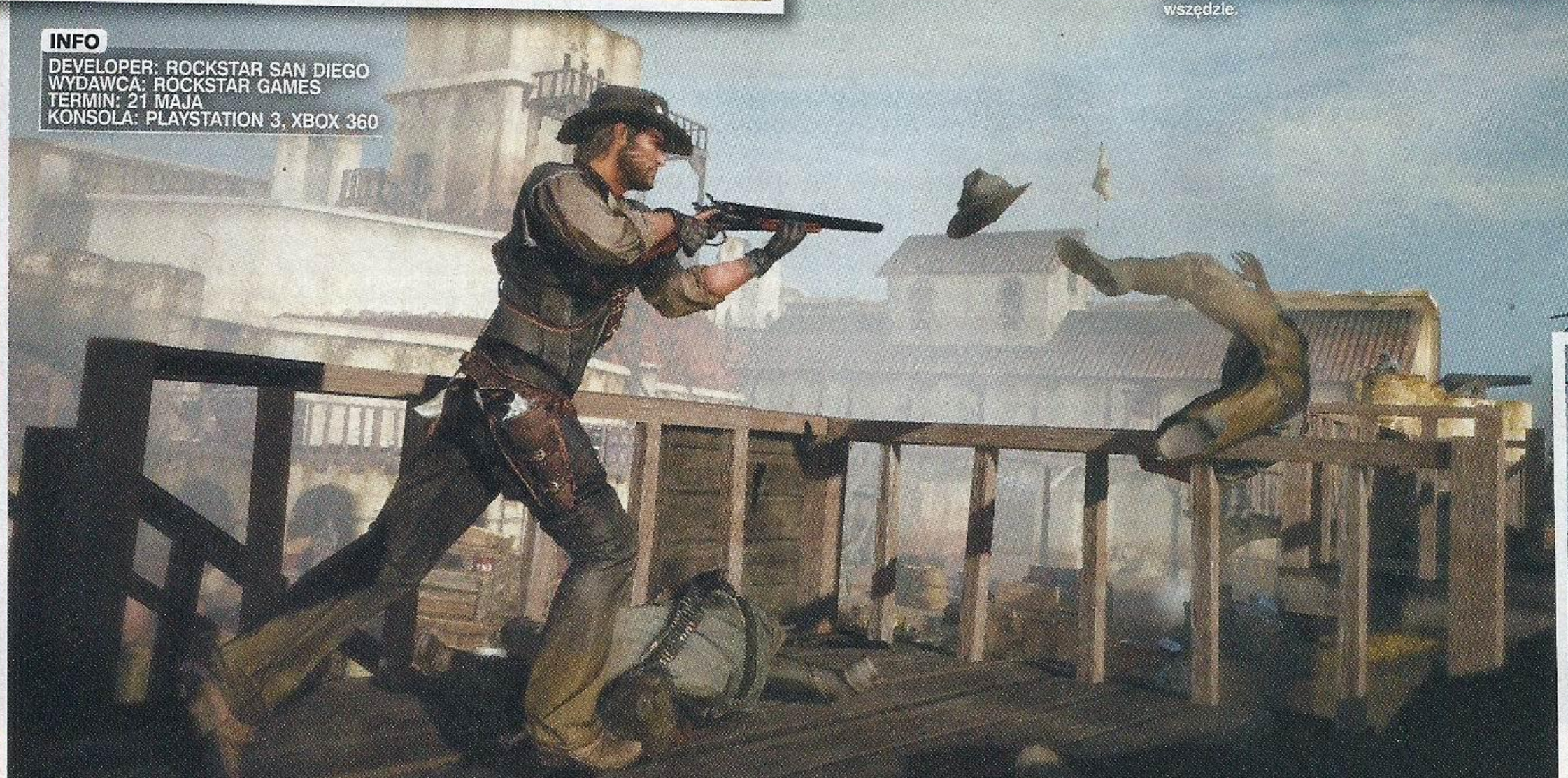
Kiedy widzę żółte logo wydawcy Red Dead Redemption, przed oczami od razu staje mi seria Grand Theft Auto. Skojarzenie jest tak silne, że muszę się chwilę zastanowić, by przypomnieć sobie inne tytuły Rockstar. Tym bardziej warto zauważyć, że firma pracuje teraz nad czterema tytułami, z których żaden nie należy do gangsterskiej serii. Niedawno Mielu pisał o L.A. Noire, o dwóch pozostałych pewnie też niedługo będziecie mogli szerzej poczytać na łamach NEO Plus, ale w tym miesiącu w centrum uwagi znalazło się Red Dead Redemption. Ten symulator Dzikiego Zachodu uderzy do sklepów już za niecały miesiąc, warto się więc do tego odpowiednio przygotować: przeczyścić rewolwer, dociągnąć popręg i podsumować najważniejsze informacje.

DWA ŚWIATY

Jeśli do tej pory nie śledziliście zbyt dokładnie informacji na temat RDR, może Wam się wydawać, że to takie GTA na Dzikim Zachodzie. I do pewnego stopnia macie może nawet rację, ponieważ nie da się zaprzeczyć, że obie gry ma łączyć wielki, otwarty świat. Jednym słowem – sandbox. Ale piaskownica piaskownicy nierówna i właśnie w tych licznych, pozornie drobnych, acz istotnych zmianach ma leżeć siła RDR. Podstawowa różnica jest taka, że Liberty City to betonowa dżungla, gdzie wieżowce ze stali i szkła przesłaniają horyzont. W przypadku Dzikiego Zachodu otoczenie to przede wszystkim… Pustynie i pustkowia. Jednym

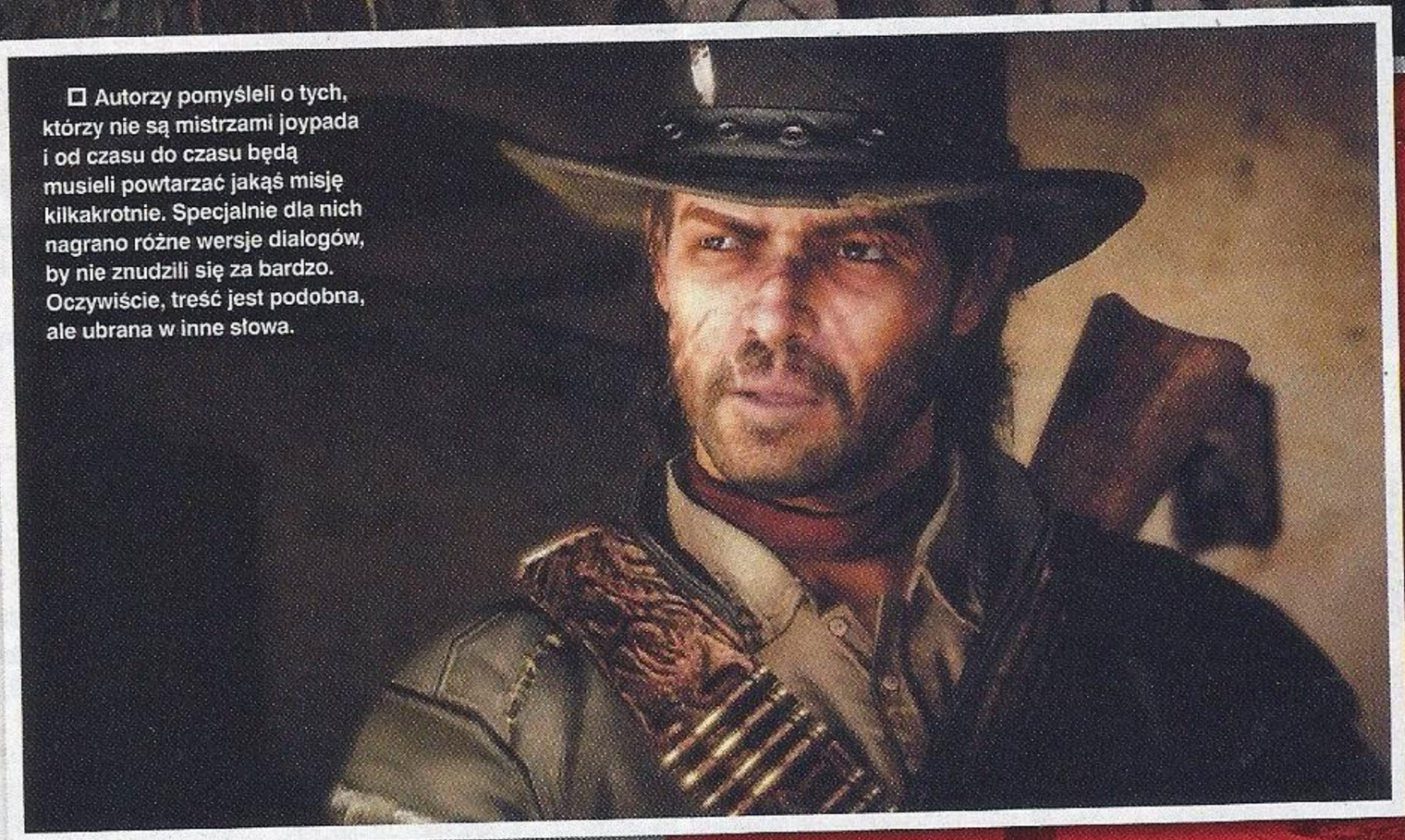
☐ Nie rozpisywałem się nad tym w tekście, przyjdzie na to czas w recenzji, jednak trudno ukryć fakt, że Red Dead Redemption wygląda rewelacyjnie. Wszystko, poczynając od tekstur, przez animację postaci, aż do rozległych terenów, wydaje się krzyczeć: ekstraklasa! A na obrazku obok możecie zobaczyć kolejną z licznych mini-gierek. Nie uciekniecie przed nimi, są wszędzie.

INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR SAN DIEGO
WYDAWCA: ROCKSTAR GAMES
TERMIN: 21 MAJA
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360



Wszystko wskazuje na to, że w finalnym produkcie Marston będzie mógł przebierać w ciuszkach jak rasowa damulka. Po pierwsze, kowboj w zarostem zawsze będzie wyglądał jeszcze chłodniej w odpowiednio dobranej i wytartej kurtce. A po drugie, bandana na twarzy to zawsze +2" do ucieczki przed strożami prawa.

słowem dzicz. Jak mówi Dan Houser z Rockstar, jedna z najważniejszych osób pracujących nad grą, z początku stanowiło to spory problem: „W przypadku GTA umiejscowienie akcji w mieście dawało graczowi sporo możliwości interakcji z obiektami, które tam po prostu były: z ludźmi, pojazdami i tak dalej. Kiedy zaczęliśmy tworzyć mapy do RDR, nagle stanęliśmy przed problemem, że nie ma na nich absolutnie nic do roboty. Wtedy zaczęliśmy opracowywać różne rozwiązania, by zapełnić tę pustkę". I wygląda na to, że im się udało. Ale zanim konkretnie o owych rozwiązaniach, chciałem zauważyć, że Rockstar staje przed interesującą okazją stworzenia najbardziej realistycznego świata w dziejach gier. Z całym szacunkiem dla rozmachu GTA, pewne ograniczenia w tamtej serii były, choć przechodziliśmy nad nimi do porządku dziennego. Na przykład nad tym, że nie da się wejść do każdego budynku lub porozmawiać z każdym jednym przechodniem. Środowisko RDR będzie być może z pozoru uboższe, ale z pewnością bardziej interaktywne. Ma również dać graczowi to uczucie swobody, które towarzyszyło prawdziwym kowbojom. Ty, Twój wierzchowiec, a przed Tobą otwarta preria i tylko misje dotyczące głównego wątku zaznaczone na mapie. Nie masz pojęcia, co Cię może spotkać, jeśli zboczysz z drogi.



Autorzy pomyśleli o tych, którzy nie są mistrzami joypada i od czasu do czasu będą musieli powtarzać jakąś misję kilkakrotnie. Specjalnie dla nich nagrano różne wersje dialogów, by nie znudzili się za bardzo. Oczywiście, treść jest podobna, ale ubrana w inne słowa.

Liberty City to betonowa dżungla, gdzie wieżowce ze stali i szkła przesłaniają horyzont. W przypadku Dzikiego Zachodu otoczenie to przede wszystkim... pustynie i pustkowia

BIAŁA SUKNIA I BANDA ZAKAPIORÓW

Autorzy gry wiedzą i uchylili rąbka tajemnicy.

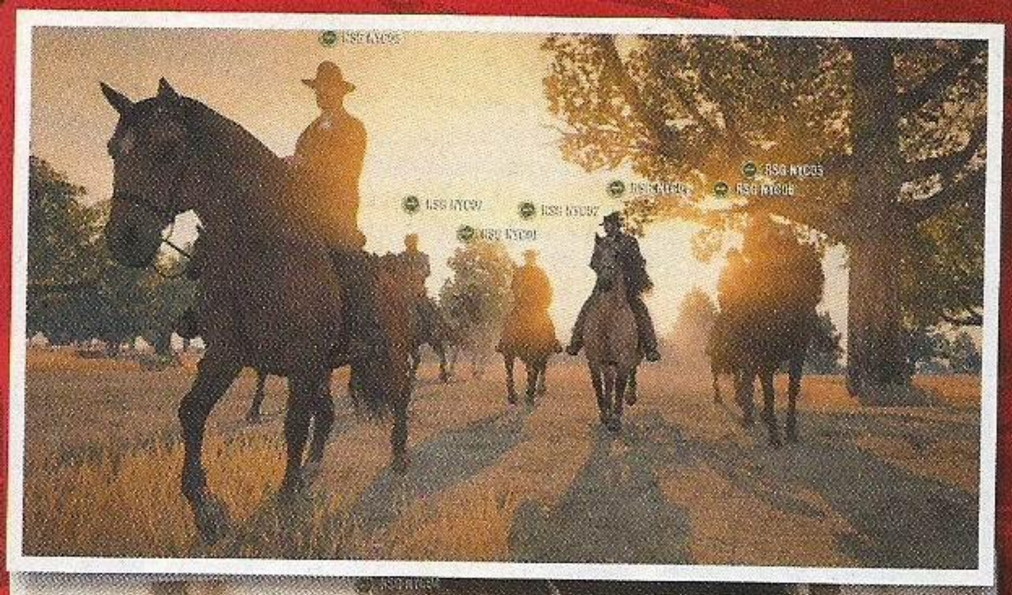
Po pierwsze, świat Red Dead Redemption to, jak można się tego było spodziewać, kopalnia pobocznych zadań ze swoją własną mini-fabułą. Przemierzając prerię możecie natknąć się na widniejący w oddali budynek, pozornie opuszczony. Jeśli wiedzeni głodem przygody postanowicie go sprawdzić, możecie odkryć kryjówkę bandytów spiskujących przeciwko miejscowemu szeryfowi. Innym razem natkniecie się na spaloną słońcem, białą bryłę kościoła, przy którym spotkacie starszą kobietę w sukni ślubnej. Tak rozpoczyna się side-quest polegający na poszukiwaniach zaginionego męża biedaczki. Przegonić nudę mają również pewne losowe wydarzenia, który mogą spotkać gracza niemalże w każdym momencie podróży. A to grupa jegomości o przeszłości (i teraźniejszości) kryminalnej skrzyżuje swe ścieżki z bohaterem, albo samotny rewolwerowiec zaproponuje mały sprawdzian umiejętności strzeleckich. Klasycznych, westernowych motywów w takiej grze przecież nie może zabraknąć, tak więc i ratowanie damy w opresji się znajdzie.

Jednak niedomyci wąsacze z rewolwerami to nie jedyne zmartwienie Marstona (głównego bohatera). Na potrzeby gry Rockstar San Diego stworzyło skomplikowany ekosystem, z którego można czerpać korzyści, ale przed którym należy się także bronić. Flora Dzikiego Zachodu à la Rockstar to przede wszystkim różnego kaktusy, krzewy i zioła. Co bardziej cenne

TOMCIO PALUCH

Choć w głównym tekście sporo miejsca poświęciłem różnej maści zadaniom pobocznym, to wcale nie wyczerpałem tematu. W końcu Dziki Zachód daje aż nadto możliwości, by zarobić (bądź stracić) wielkie pieniądze. Każdy szanujący się saloon to świątynia hazardu, gdzie będziecie mogli zagrać w kości, blackjacka czy pokera. Adrenalinę podniesiecie w mini-gierce, w której Marston musi jak najszybciej uderzać nożem pomiędzy swoimi palcami. Przyda się dobrze poczucie rytmu, by zabawa nie skończyła się krwawo. Wątpię jednak, by Marston mógł stracić palec na dobre.

Dla cierpliwych przygotowano z kolei poszukiwanie skarbów. Odpowiednie mapy można kupić bądź też znaleźć, poukrywane w świecie gry, jednak zawierają one jedynie szkic jakiegoś fragmentu krajobrazu. Zadaniem gracza jest rozpoznanie, o jaki rejon w ogóle chodzi, a potem odnalezienie wskazanego miejsca i wykopanie skarbu. Brzmi jak prawdziwa przygoda.



z nich można zebrać i potem sprzedać, lub też pójść na całość i zacząć je kolekcjonować, wypełniając tym samym zadania dla adepta sztuki przetrwania. Jeśli czytając te słowa obawiacie się monotonnych krajobrazów, to już przestańcie – świat gry jest podzielony na trzy regiony (New Austen, West Elizabeth i Nuevo Parasio) i każdy z nich zaoferuje zróżnicowaną florę i faunę. Skoro już o zwierzakach mowa, to pełnią one o wiele ważniejszą rolę niż zielsko. Przede wszystkim potrafią być nie mniej groźne, niż bandyci. Po New Austen grasują kuguary, a podobno w West Elizabeth będzie się można natknąć na niedźwiedzie. Jednak zwierzęta stanowią nie tylko zagrożenie, ale również źródło dochodu: polowanie na zające czy jelenie dla skóry i mięsa to dobry sposób na pełną sakiewkę złota lub darmowe uzupełnienie energii. Brzmi trochę jak Monster Hunter. Za nadający grze smaku szczegół należy uznać też sępy krążące nad miejscem, gdzie przed chwilą odbyła się krwawa strzelanina.

MUSTANG W GARAŻU

W ten sposób doszliśmy, od kaktusów poprzez sępy, do koni, czyli najważniejszego elementu życia na Dzikim Zachodzie. Wierzchowca można oczywiście kupić bądź ukraść, ale jeśli podczas swej wędrówki natraficie na okaz piękniejszy i bardziej umięśniony od Waszego, da się takiego dzikiego ogiera okiełznać. W tym celu należy złapać go na lasso i zwyciężyć w krótkiej mini-gierce polegającej na utrzymanie się na grzbiecie konia, co pewnie proste nie będzie. Po tym krótkim obrzędzie wierzchowiec stanie się lojalnym towarzyszem Marstona, reagującym na każde jego gwizdnięcie. Będzie też ochoczo za nim podążał, więc lepiej pamiętać o uwiązaniu go, by przypadkiem nie wlazł na linię strzału w trakcie wymiany ognia.

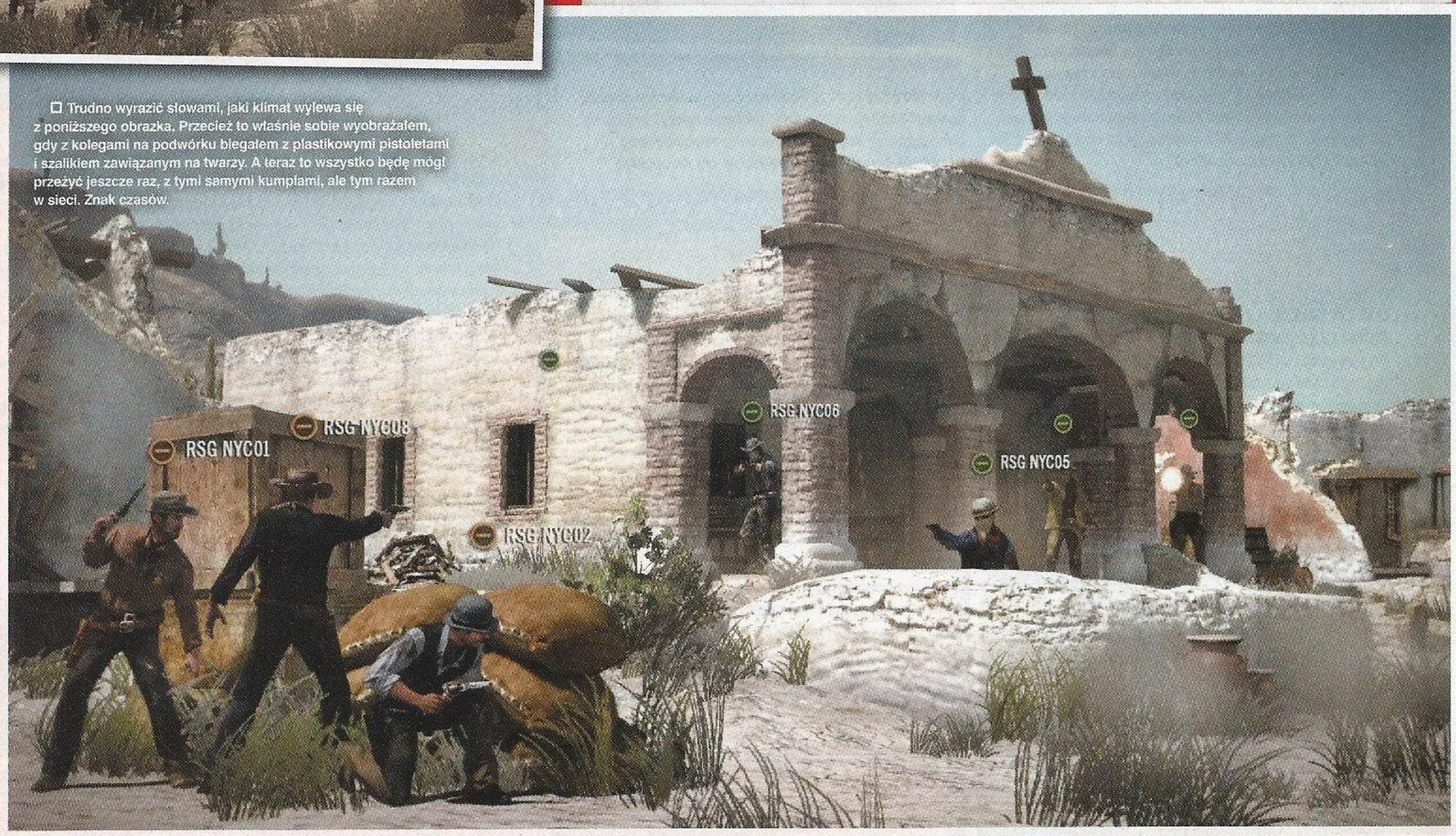
Sterowanie zwierzęciem zrealizowano bardzo sprytnie. Generalnie koń biegnie przed siebie w stałym tempie, więc żeby zwiększyć prędkość należy uderzyć ostrogą, za co odpowiada A bądź X (zależnie od konsoli). Nie można jednak z tym przesadzać, nawet jeśli to tylko gra video – kiedy koń straci cierpliwość, po prostu zrzuci Marstona z grzbietu. Trzeba także uważać na wytrzymałość zwierzęcia i dać mu czasami odetchnąć przechodząc do lżejszego biegu. Przy okazji, przytrzymanie A/X pozwala automatycznie dostosować prędkość do swoich partnerów, co może przydać się podczas zabawy online. W całym tym obłożeniu przycisków na padzie najważniejsze jest to, że spusty pozostają wolne, pozwalając na swobodne strzelanie w trakcie jazdy. Nie mogę też przejść obojętnie wobec tego, jak wspaniale i naturalnie poruszają się konie. Największe wrażenie robi chyba świetnie oddana muskulatura – podczas galopu dokładnie widać, jak pod skórą napinają się mięśnie zwierzęcia.

Jednak to nie jest jedyny dostępny sposób podróży. Pod świecie RDR kursują dyliżanse, a także kolej żelazna, choć naturalnie korzystanie z tych usług wiąże się z uiszczeniem opłaty. Przygotowano także rozwiązanie na wypadek, gdyby gracz stracił wierzchowca na jakimś kompletnym pustkowiu: po rozbiciu obozu da się szybko przenieść do konkretnych punktów na mapie.

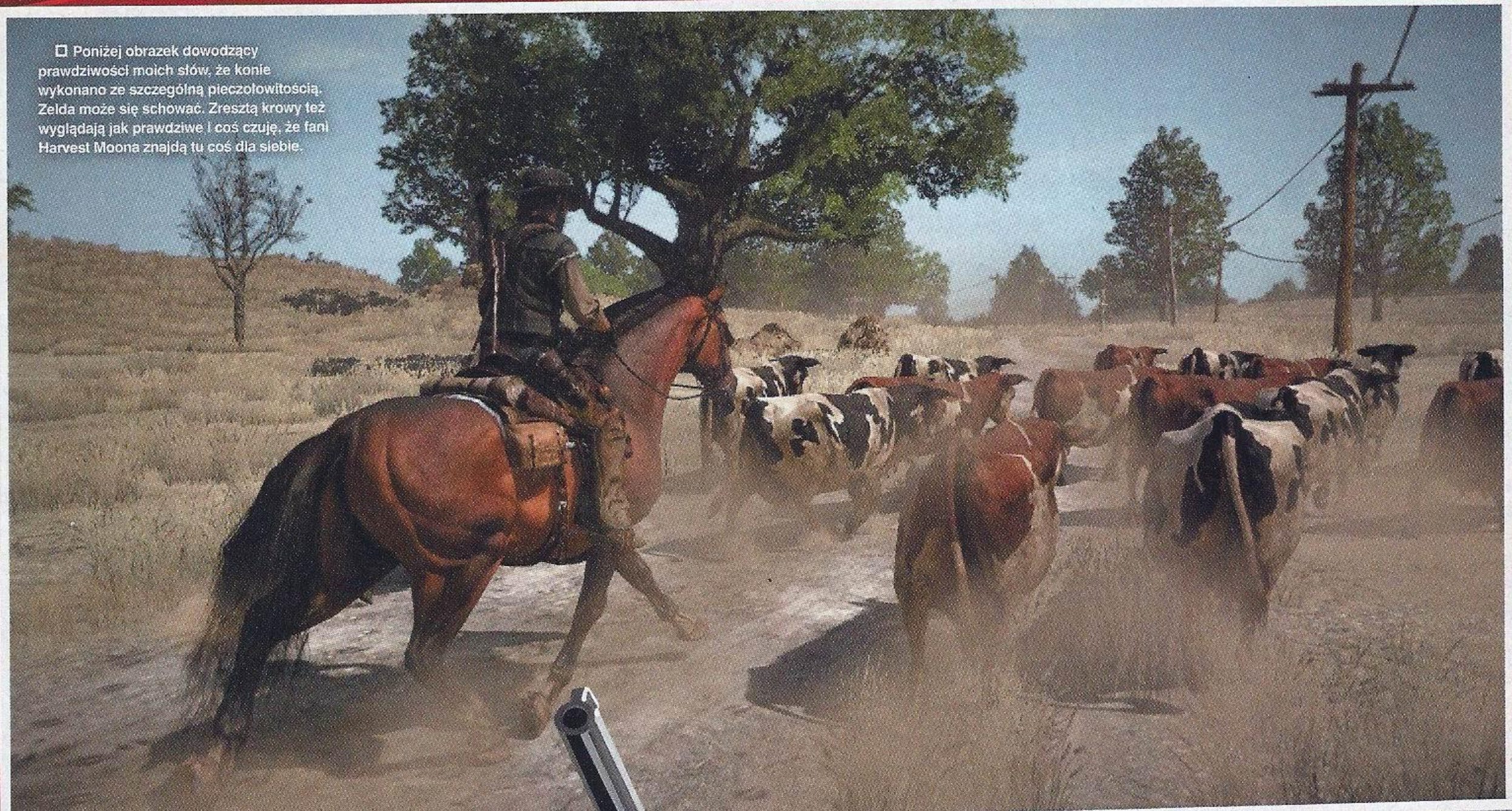
TRZEBA WYBIERAĆ

Od kilku lat gry przyzwyczajają nas do faktu, że wybory gracza podczas zabawy mogą mieć na nią znaczący wpływ. Zazwyczaj jest to prosty podział na dobro i zło, jak choćby w Fable czy Mass Effect. W Red Dead Redemption znajdzie się podobny system, jednak panowie z Rockstar nie byliby sobą, gdyby zwyczajnie skopiowali gotowe już rozwiązania. Do swojej gry wprowadzili więc dwa wskaźniki: Honour i Fame (czyli honor i sława). Pierwszy ma spory związek ze wspomnianymi wcześniej losowymi wydarzeniami. Przykładowo gracz może spotkać na swej drodze dyliżans otoczony przez rabusiów lub prostytutkę napastowaną przez pijaka. Zależnie od tego, czy zareaguje lub po czyjej stronie się opowie, jego poziom honoru wzrośnie bądź zmaleje. Postać w uproszczeniu mówiąc zła z reguły będzie lepiej opłacana, jednak prawy bohater może liczyć na zniżki w sklepach bądź pomoc szeryfa w kryzysowych sytuacjach. Sprawa ze sławą przedstawia się nieco bardziej skomplikowanie, gdyż nie znamy jeszcze wszystkich szczegółów. Generalnie wskaźnik Fame może jedynie rosnąć, co powodują w jakimś tam

Rockstar staje przed interesującą okazją stworzenia najbardziej realistycznego świata w dziejach gier. Z całym szacunkiem dla rozmachu GTA, miała ona ograniczenia



Trudno wyrazić słowami, jaki klimat wylewa się z poniższego obrazka. Przecież to właśnie sobie wyobrażałem, gdy z kolegami na podwórku biegałem z plastikowymi pistoletami i szalikiem zawiązanym na twarzy. A teraz to wszystko będę mógł przeżyć jeszcze raz, z tymi samymi kumplami, ale tym razem w sieci. Znak czasów.



Poniżej obrazek dowodzący prawdziwości moich słów, że konie wykonano ze szczególną pieczołowitością. Zelda może się schować. Zresztą krowy też wyglądają jak prawdziwe i coś czuję, że fani Harvest Moona znajdą tu coś dla siebie.

stopniu niemal wszystkie akcje, których podejmuje się gracz. Sława w pierwszej kolejności wpływa na to, jak szeroko znany jest poziom honoru Marstona, a w drugiej na ilość chętnych do pojedynkowania się z bohaterem. Z pewnością to jednak nie wszystkie właściwości systemu.

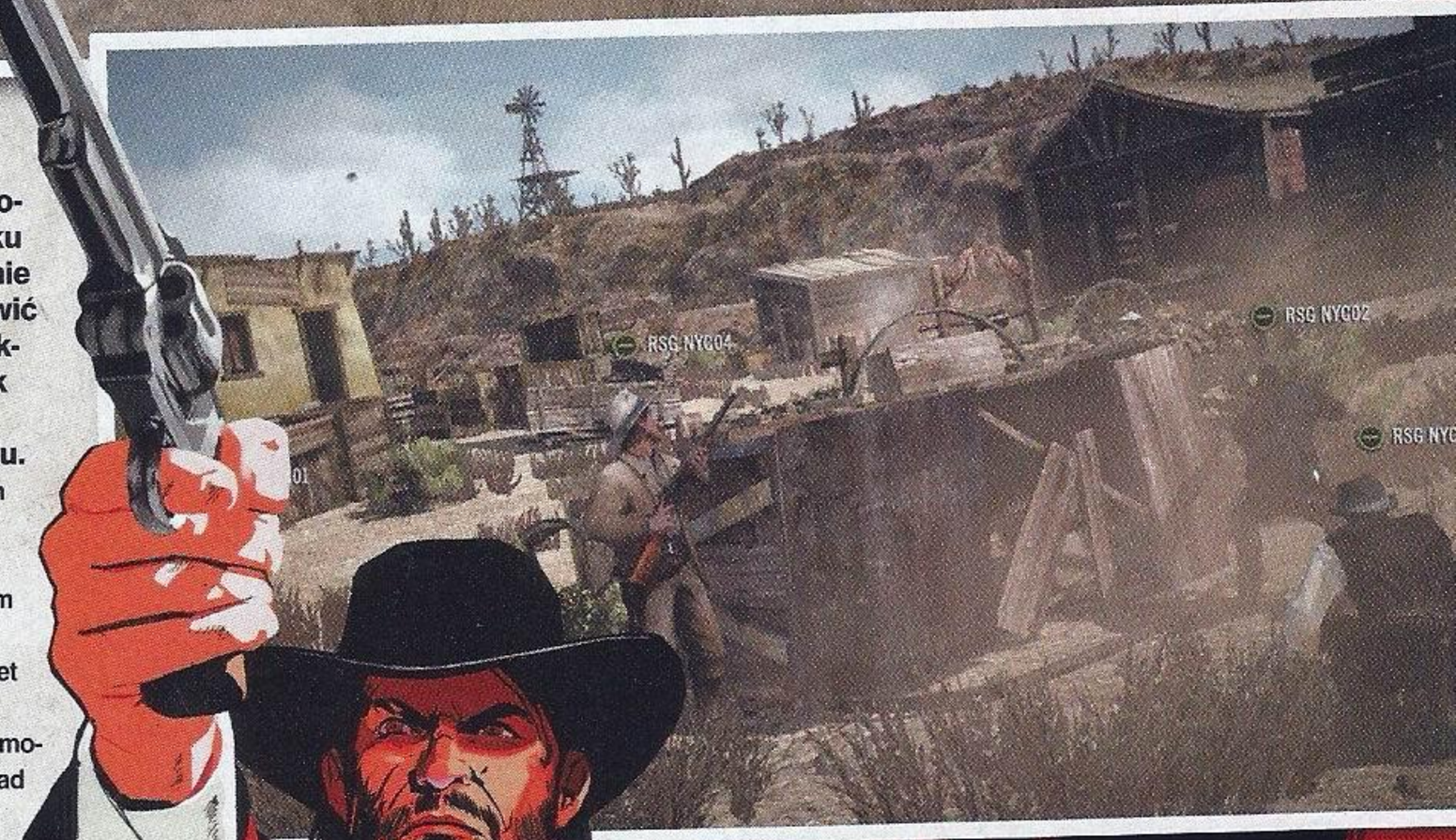
Jednak nawet powszechnie szanowany obywatel może się spodziewać kłopotów, jeśli złamie prawo (co na Dzikim Zachodzie wydaje się nieuniknione). Podobnie jak w wielokrotnie przytaczanej tu serii GTA, najlepiej zejść stróżom prawa z oczu i poczekać, aż sprawa nieco przycichnie. Jednak to nie załatwia problemu na dobre, ponieważ Marston wciąż będzie miał na karku łowców nagród, a okolica, w której popełniono przestępstwo, będzie roić się od patroli. By ostatecznie odkupić swoje winy, należy albo dochrapać się ułaskawienia albo sprawić, że nagroda za jego głowę zostanie wypłacona.

CHYBIA SIĘ TYLKO RAZ

Na wstępie wspomniałem o dwóch nieodłącznych atrybutach prawdziwego kowboja. O wierzchowcach napisałem już dosyć, czas więc przejść do tematu strzelania. Rozumie się samo przez się, że tak ogromna produkcja, jak Red Dead Redemption pozwoli graczowi nacisnąć spust niejednej spluwy. Z pewnością nie zabraknie rewolwerów, obrzynów, strzelb i snajperek, pojawi się też bez wątpienia wczesny model karabinu maszynowego, choć ten raczej kontekstowo w odpowiednich misjach. Istotnie jednak jest nie tylko czym się strzela, ale również jak. A w skutecznej wymianie ognia ma pomóc system nazwany Dead Eye, czyli twórcze rozwinięcie bullet time. Dead Eye dzieli się na trzy poziomy, nazwijmy to „wtajemniczenia". Pierwszy to najzwyczajniejsze w świecie spowolnienie czasu, podczas gdy gracz wciąż celuje z normalną szybkością. Przy drugim poziomie wystarczy przejechać celownikiem po przeciwniku, by zaznaczyć go jako cel i posłać do piachu po wciśnięciu spustu. Da się oczywiście namierzyć kilku wrogów – taki patent widzieliśmy ostatnio choćby w Splinter Cell: Conviction. Ostatni tryb Dead Eye pozwala własnoręcznie wybrać, gdzie chce się posłać kulkę (np. w nogi), co z kolei umożliwia unieruchomienie przeciwnika i pojmanie go żywcem.

ODZNAKA SZERYFA

Sezon ogórkowy w tym roku nie istnieje, nie powinno dziwić więc, że Rockstar wyda tak gorący tytuł akurat w maju. Muszę się w tym momencie przyznać, że wielkim fanem sandboxów nie jestem (ani nawet umiarkowanym, skoro już o tym mowa), ale Red Dead Redemption rozpala moją wyobraźnię. Zwłaszcza, że w ostatnim miesiącu zasmakowałem w westernowych klimatach. Nie mam wątpliwości, że R* dostarczy wielki i żyjący świat, z którego będzie można nie wychodzić tygodniami. Zwłaszcza, że główny wątek wraz z misjami pobocznymi to tylko część tego, co oferuje gra – nie wolno zapominać o rozbudowanych opcjach zabawy sieciowej (więcej w ramce). Nie rozchodźcie się, w następnym numerze sąd kapturowy wyda ostateczny werdykt w sprawie Marstona. //Kaxi

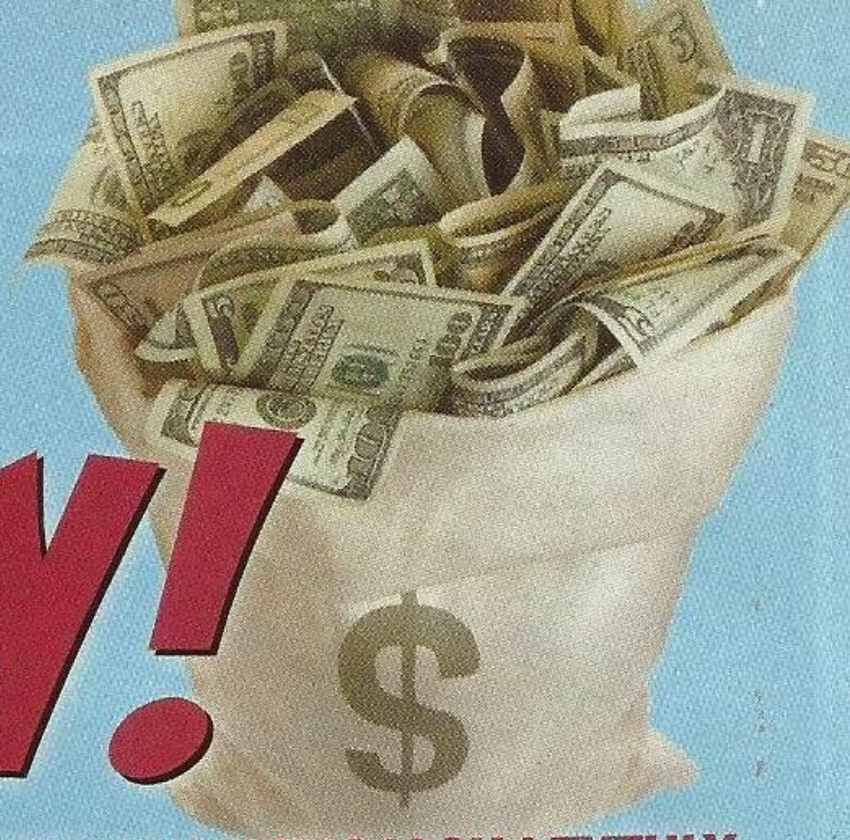


SZESNASTU WSPANIAŁYCH

Tryby sieciowej rywalizacji w RDR zapowiadają się więcej niż obiecująco. Z pewnością warty wzmianki jest już sam początek każdej potyczki: gracze (max szesnastu, zależnie od trybu) stają w koło, po chwili pojawia się pełno dymu i zaczyna strzelanina. Ten, kto wyjdzie z tej masakry cało, ma okazję zebrać kilka power-upów i wybrać jakieś dogodne miejsce do rozpoczęcia właściwej rywalizacji. Brzmi ostro.

Wśród dostępnych opcji znajduje się naturalnie klasyczny deathmatch, jest również wariacja na temat walki o flagę. Tym razem chodzi jednak o złoto, a każdy niesiony wór spowalnia gracza. Najlepsze jest to, że RDR oferuje tak zwany Multiplayer Free-Roam, czyli ogromne lobby w postaci tego samego wielkiego świata, który jest dostępny w rozgrywce jednoosobowej. Można tworzyć ośmioosobowe bandy lub zostać samotnikiem, podejmować się misji, walczyć z innymi grupami, polować, szukać skarbów... Właściwie wszystko to, co kampanii offline. Brzmi nieprawdopodobnie, musimy to zobaczyć na własne oczy!

SHOW ME THE MONEY!



CZY NASZĄ BRANŻĄ RZĄDZĄ ŚREDNIAKI, GRY NA LICENCJACH I TYTUŁY SKIEROWANE DO NIEDZIELNYCH GRACZY? O SUKCESIE KOMERCYJNYM WCALE NIE DECYDUJE PIERWSZY DZIEŃ SPRZEDAŻY. WYGRYWAJĄ GRY DŁUGODYSTANSOWE

O grach najwięcej rozmawiamy przed ich premierą. Pierwsze plotki, oczekiwania i niepotwierdzone wypowiedzi twórców. Przecieki, krótkie notki na mikroblogach i nieoficjalne materiały. Fora internetowe pękają w szwach, gracze dyskutują, spekulują i składają zamówienia przedpremierowe. W końcu nadchodzą oficjalne zapowiedzi, pierwsze zwiastuny i galerie szkiców koncepcyjnych. Data premiery, odliczenie dni do wydania i upragniona przesyłka lub wycieczka do sklepu. Niektórzy szczęśliwcy grają wcześniej, więc dzielą się ekskluzywnymi informacjami, łapią własne obrazki i nagrywają pierwsze piętnaście minut z gry. Potem następuje wymiana wrażeń z rozgrywki, jedni narzekają, inni wypisują same superlatywy. Przychodzi czas na porady i własne taktyki, sekrety oraz ciekawostki. Mniej więcej miesiąc po premierze szum opada, a gra umiera na forach, by od czasu do czasu jej temat przywrócił do żywych spóźnialski czytelnik.

MASTER CHIEF I KRATOS PĘKLIBY Z ZAZDROŚCI

Tak wygląda ten proces z perspektywy rasowego gracza, który zna się na tematyce i doskonale wie, co chce kupić. Bawi się nowym tytułem, ale w międzyczasie już rozpoczyna opisany powyżej proces dla innej gry, powoli odkładając na półkę świeżutki hit. Jednak cykl życia gier jest o wiele dłuższy niż miesiąc, kwartał, czy nawet pół roku. Co więcej, niektóre tytuły potrafią dojrzewać powoli, jak dobre wino, by po kilku latach zaskoczyć wysoką sprzedażą. Na pewno oczywiste wydają się Wam sukcesy komercyjne takich produkcji, jak God of War III, Halo 3: ODST, czy Super Mario Galaxy. Ja chcę Wam pokazać, że branżą gier rządzą tak naprawdę średniaki, gry na licencjach i tytuły skierowane do niedzielnych graczy. Przygotujcie się, rzeczywistość udowadnia, że wcale nie jesteście najważniejsi dla producentów gier. Tak, wieloletni gracze, którzy o swoim hobby wiedzą wszystko, są najmniej istotni w tej machinie produkującej pieniądze.

Na początek spójrzcie na najpopularniejszy tytuł wszech czasów. Wii Sports przekroczyło sześćdziesiąt milionów sprzedanych egzemplarzy, choć uczciwie trzeba przyznać, że dodawanie tej produkcji do zestawów z Wii przyczyniło się do tego wyniku. Podobnie wygląda sprawa z Wii Play, gdyż ta gra była dołączana do kontrolera, ale i tak trzydzieści milionów robi wrażenie. Jak jednak wytłumaczyć fenomen Nintendogs na DS? Ten tytuł ukazał się na rynku w 2005 roku i przekonał do siebie niemal trzydzieści milionów fanów wirtualnych zwierzaków. Pięć lat później gra nadal się sprzedaje i przyciąga kolejne dzieciaki do słodkich czworonogów. Taka sama sytuacja dotyczy Mario Kart Wii z 2008 roku, które sprzedaje się aktualnie lepiej niż Battlefield: Bad Company 2 w wersji na PlayStation 3, a całkowity wynik plasuje ją w pierwszej dziesiątce najpopularniejszych gier wszech czasów. O długiej żywotności gier jeszcze lepiej świadczy New Super Mario Bros. W cztery lata po premierze ta platformówka w ciągu każdego miesiąca jest kupowana przez kilkadziesiąt tysięcy osób i również przekroczyła magiczną barierę trzydziestu (!!!) milionów sprzedanych egzemplarzy. I to nie koniec tego szaleństwa, bo Wii Fit i Wii Fit Plus od kilku lat przyciągają tłumy ludzi chcących spróbować nowego sposobu zrzucenia zbędnych kilogramów. W kwietniu Wii Fit Plus w podliczeniu tygodniowej sprzedaży cieszyło się większą popularnością niż God of War III. O tym, że ruch i sport to zdrowie, świadczą również wielomilionowe wyniki Mario & Sonic at the Olympic Winter Games, Just Dance, Wii Sports Resort i EA Sports Active. Do grona rekordzistów dołączył również New Super Mario Bros. Wii z „zaledwie" kilkunastoma milionami na koncie, ale jego wykresy sugerują, że będzie się dobrze sprzedawał przez kilka najbliższych lat.

ŻYCIE ZACZYNA SIĘ PO TRZYDZIESTCE

Co łączy wszystkie te tytuły? Po pierwsze, większość z nich to gry od Nintendo lub na konsole Nintendo, a pierwsza dziesiątka najpopularniejszych gier na świecie jest całkowicie zajęta przez... Nintendo. Pierwszym wydawcą przełamującym ten monopol jest Rockstar Games z Grand Theft Auto: San Andreas na PlayStation 2, po czym

MILIONOWE ŚREDNIAKI NA LICENCJI

Nie muszę Was pytać, co myślicie o grach na filmowych licencjach, bo doskonale znam Wasze poglądy w tej sprawie. Omijacie je szerokim łukiem, lekceważycie i z góry oceniacie jako przeciętniaki, którym nie warto poświęcać czasu. I macie rację. Jesteście graczami, czytacie miesięcznik NEO Plus i znacie się na grach. Jednak nie jesteście grupą docelową dla tych produkcji. Dzieciak, który wyszedł z kina w centrum handlowym, zaraz zaciągnie rodziców do sklepu z grami i nie odpuści, dopóki nie dostanie pudełka z ukochanym bohaterem na okładce. Myślicie, że to odosobnione przypadki? Nic bardziej mylnego. Transformers: The Game, przeciętny tytuł oceniony przez nas na 6.5 sprzedał się w nakładzie dobijającym do trzech milionów egzemplarzy na wszystkich platformach (w tym milion dotyczy stareńkiej PlayStation 2). Podobny wynik zanotował Spider-Man 3. Filmy naturalnie nakręciły sprzedaż, a ponieważ to bardzo mocne marki, to i wydawca zarobił krocie. Podobnie było w przypadku Pirates of the Caribbean: At World's End, Harry Potter and the Order of the Phoenix i Ratatouille, bo te trzy tytuły sprzedały się w ponad dwóch milionach egzemplarzy na wszystkich konsolach, a średnia ich ocen nie przekracza przeciętności. Jednak to nie koniec. Na liście gier, które przekroczyły grubo ponad pół miliona znalazły się takie „hity", jak Spongebob's Atlantis Squarepantis, Surf's Up, czy Bee Movie Game. Takiego wyniku nie osiągnęło uznawane za dzieło sztuki, boskie Okami. Twórcy szalonego MadWorld mogą tylko pomarzyć o sukcesie na miarę Shrek the Third. Niepowtarzalny i klimatyczny Shadow of the Colossus przegrał z Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer. Możecie ich nie lubić, możecie ich nie kupować, ale gry na filmowych licencjach sprzedają się lepiej, niż najmocniejsze marki na konsolach. Wydaje Wam się, że God of War III, który w ciągu dwóch tygodni przekracza milion sprzedanych egzemplarzy, to hit nad hitami, a tymczasem Ben 10: Protectors of Earth przez rok osiągnie podobny wynik i będzie się sprzedawał, dopóki dzieciaki codziennie w telewizji będą oglądały swoją ukochaną kreskówkę. I nie będzie kosztował kilkudziesięciu milionów dolarów. Nie lekceważcie mocy gier na licencji, bo ile z Waszych najlepszych, najukochańszych gier może pochwalić się sześcioma milionami sprzedanych egzemplarzy? The Simpsons Game tak właśnie się sprzedaje od 2007 roku i nadal znajduje chętnych na wszystkich możliwych platformach.

INTERES ŻYCIA NA DWÓCH EKRANACH

Na przenośnej konsoli Nintendo, która doczekała się niezliczonych wersji, ale niezmiennie charakteryzuje się dwoma ekranami, pojawiają się najdziwniejsze tytuły. Obstawiam, że nie graliście nigdy w serię Imagine, która składa się z trzech części, czyli Fashion Designer, Fashion Designer New York i Fashion Designer World Tour. Prawie cztery miliony graczy znają ten tytuł doskonale. Gra o modzie dla dziewczynek odniosła gigantyczny sukces i spodziewam się kolejnych odsłon Fashion. DS może pochwalić się również dotykowym ekranem, co znakomicie wykorzystano w Drawn to Life. Ponad milion osób z przyjemnością namalowało swojego bohatera w tej przygodowej grze akcji. Jeszcze więcej dzieciaków przekonało się do Hannah Montana: Music Jam, a muzyczne możliwości konsolki Nintendo ostatecznie potwierdza High School Musical: Makin' the Cut! Obie gry mogły liczyć na mniej więcej dwa miliony fanów. Jednak prawdziwym hitem okazała się produkcja Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day, czyli nieco bardziej rozrywkowy klon Brain Age. Od 2007 roku zanotowano ponad trzy miliony chętnych do treningów wszelakich. A skoro wspomniałem o logicznych wyzwaniach, to dodam tylko, że Brain Age 2: More Brain Training in Minutes a Day zachęcił do myśleniach prawie piętnaście milionów graczy. Być może kontynuacja dogoni w końcu oryginał, czyli Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day, do którego przekonało się – bagatela! – dziewiętnaście milionów posiadaczy Nintendo DS. Wszystkie te tytułu łączy to, że ich cykl życia jest bardzo długi i trwa w najlepsze, choć na rynku pojawiają się tony nowych gier.

N ponownie przejmuje kontrolę, aż do Gran Turismo 3: A-Spec (PS2). Jednak to też tylko chwilowa przerwa, bo kolejne miejsca znowu należą do firmy, która stworzyła hydraulika z wąsami. Dopiero Grand Theft Auto: Vice City (PS2) i stawki poniżej dziesięciu milionów sprzedanych egzemplarzy otwierają drogę dla innych produkcji. I nie dziwcie się, że nie wspominam tutaj o Call of Duty: Modern Warfare i Call of Duty: Modern Warfare 2, bo Nintendo było w stanie opanować Top 10 grami tylko i wyłącznie na jedną platformę.

Druga sprawa to wysoka sprzedaż, która nie spada pomimo upływających lat. Niektóre tytuły mają pięć lat na karku, a stale są ściągane z półek sklepowych. Nie zasłynę tutaj odkryciem, że gry dla niedzielnych graczy opanowały rynek, ale wszystkie liczby na niebie i ziemi wskazują na to, że rodzinna rozgrywka to najlepszy biznes. Dla klienta z takiej grupy nie ma znaczenia oprawa graficzna, więc Killzone 2 nie musi zmieść z powierzchni ziemi Killzone, tylko dlatego, że jest kontynuacją. Najważniejsza jest sama zabawa, a nie oprawa, gdyż uniwersalność rozgrywki przetrwa próbę czasu. Poza tym sporadyczni gracze nie śledzą nowinek technicznych, nie czytają pism branżowych, ani nie siedzą na specjalistycznych stronach, tylko wchodzą do sklepu i kupują grę na podstawie okładki, czy dwóch zdań, którymi poczęstuje ich sprzedawca. Dla nich data wydania nie ma znaczenia. Popularność rodzinnego grania potwierdzają również takie serie, jak Buzz, który przekroczył kilka milionów i SingStar z kilkunastoma milionami. Te tytuły sprzedają się powoli, ale sprzedają się cały czas. W ich przypadku dzień premiery także nie ma znaczenia, bo klient widzi w sklepie kolejną płytkę tematyczną z Buzz, czy nowy zespół, z którym pośpiewa w SingStar i wyciąga pieniądze z portfela.

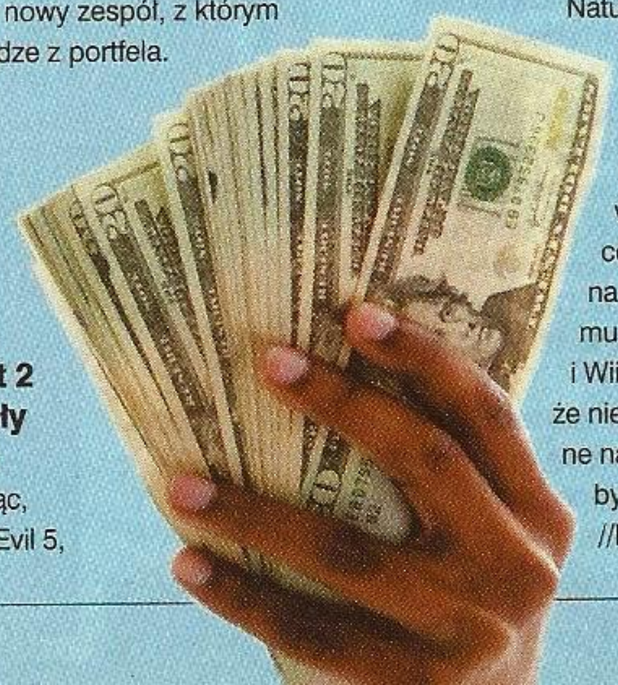
ZATRZYMAJMY ICH NA DŁUŻEJ

Na szczęście rynek nie został do końca opanowany przez niedzielnych graczy; Uncharted 2: Among Thieves, FIFA 10, Fallout 3, Mass Effect 2 i Call of Duty: World at War cały czas się sprzedają, osiągając bardzo dobre wyniki. Mija miesiąc, drugi, trzeci, pół roku, rok, a Resident Evil 5, Call of Duty: Modern Warfare 2 i Battlefield: Bad Company 2 nie znikają z list sprzedaży. Tutaj zasługa wydawców, którzy nie pozwalają zapomnieć o swoich produkcjach. Dodatki do gier płyną nieustannym strumieniem, a każdy z nich jest szeroko reklamowany i promowany. Część jest darmowa i po prostu zwraca na siebie uwagę mediów, inne są płatne, ale tak atrakcyjne, że fani sięgają po pieniądze i decydują się na zakup „starocia", bo wiedzą, że czeka ich mnóstwo zabawy. W końcu Fallout 3 z wszystkimi dodatkami w dobrej cenie zachęci każdego fana RPG. Świetnym przykładem pozytywnego wpływu DLC na żywotność gry jest LittleBigPlanet. Gra doczekała się nieprawdopodobnej liczby poziomów stworzonych przez graczy, ale i producent nieprzerwanie atakuje kolejnymi dodatkami. I choć najsympatyczniejsza gra na PlayStation 3 została wydana w 2008 roku, to nadal sprzedaje się w dziesiątkach tysięcy sztuk miesięcznie i spokojnie przekroczyła trzy miliony sprzedanych egzemplarzy. Nawet Halo 3 po trzech latach okazjonalnie wskakuje na listy przebojów, dzięki sprawnej polityce wydawania kolejnych płatnych i bezpłatnych mapek. Tutaj wychodzi na wierzch kolejny patent na długowieczność, czyli kody i zaproszenia, które przedłużają cykl życia gier. Halo 3: ODST znowu jest niesione na fali popularności, bo gracze chcą spróbować beta testów Halo: Reach. Natomiast LittleBigPlanet powraca z dodatkową zawartością w Game of the Year, co również jest stosowane przez wielu wydawców i pozwala niskim kosztem dłużej utrzymać produkt na rynku. Kolejnym pomysłem na przedłużenie życia gier, są tytuły na życzenie, czyli cyfrowa dystrybucja produkcji, które były lub nadal są w sprzedaży w sklepach. Niższa cena i kupowanie z poziomu własnej kanapy powodują, że klient łatwiej i częściej skłonny jest wydawać wcale-nie-wirtualne pieniądze.

CO ŁĄCZY WSZYSTKIE TE TYTUŁY? PO PIERWSZE, WIĘKSZOŚĆ Z NICH TO GRY OD NINTENDO LUB NA KONSOLE NINTENDO, A PIERWSZA DZIESIĄTKA NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER NA ŚWIECIE JEST CAŁKOWICIE ZAJĘTA PRZEZ... NINTENDO

Naturalnie nasza branża jest pełna spektakularnych premier, więc Halo 3, czy Modern Warfare 2 z dnia na dzień zostają wielkimi hitami i właśnie na nich skupia się nasza uwaga. Jednak prawdziwe pieniądze zarabiają dzisiaj gry niepozorne, skierowane do masowej publiczności, która w ogóle nie zna pojęcia „nowości" i kupuje wszystko, co leży w sklepie na półkach. Wydawcy zarabiają również na grach, które zostały wydane dziesięć, dwadzieścia lat temu, bo popularność PlayStation Network, Xbox Live Arcade i WiiWare stale rośnie i ożywia klasyczne tytuły. Wynika z tego, że niektóre gry faktycznie nigdy nie umrą, bo będą stale obecne na listach sprzedaży. Wydawcy na pewno zrobią wszystko, by klienci kupowali ich produkcje w nieskończoność.

//Fax



■ Mieszanka przygodówki, strategii i strzelanki zapowiada się przyjemnie, ale czy to wciąż UFO? Po raz pierwszy akcja będzie toczyć się w przeszłości, ciekawie sobie to wymyśliło 2K Australia, które nie ma nic wspólnego z autorami BioShocków.

INFO
DEVELOPER: 2K AUSTRALIA
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: ZIMA 2010
KONSOLA: PS3, XBOX 360

XCOM

TO PIKUŚ, ŻE GRY JEDNAK NIE TWORZY KEN LEVINE. PRZYGOTUJCIE SIĘ NA SZOK, XCOM PRZEJDZIE TOTALNĄ PRZEBUDOWĘ!

W Stanach Zjednoczonych źle się dzieje. Znowu. Właściwie cały czas źle się tam dzieje, jak nie wybuchy atomowe (Fallout 3), to najazdy kosmitów (Cryris 2). Można odnieść wrażenie, że dla twórców gier świat poza USA nie istnieje i niestety nowy XCOM wpisuje się w ten nurt.

Lata pięćdziesiąte, Ameryka wygląda jak z propagandowych reklam: idealna, czysta, ludzie są piękni, wszystkie rodziny szczęśliwe, ludzie żyją w dostatku. Ten cudowny ład burzą doniesienia o zjawiskach paranormalnych, na niebie pojawiają się dziwne obiekty przybierające kształty figur geometrycznych, ludzie znikają w niewyjaśnionych okolicznościach, związek z tym mogą mieć wyładowania niezbadanej energii prawdopodobnie pozaziemskiego pochodzenia. Czyżby USA padło ofiarą inwazji kosmitów? Na to wskazuje tytuł gry, X-COMy zawsze traktowały o walce ludzi z ufokami, tyle tylko, że ten nowy XCOM (bez łącznika) wcale nie wygląda jak kolejna część słynnej, choć dawno nie odkurzanej serii. Sami autorzy podkreślają, że chcieli stworzyć przeciwników, jakich w grach jeszcze nie było, więc trudno określić z czym bohaterowie będą mieli do czynienia i czy faktycznie to coś pochodzi z kosmosu.

Z ARCHIWUM X

W UFO: Enemy Unknown, czy X-COM: Terror From the Deep nie było postaci, którą można by nazwać głównym bohaterem. To miano powinno przypaść organizacji zajmującej się ochroną ludzi przed kosmitami, walką, zbieraniem danych o wrogu, badaniem technologii obcych i stosowaniem jej do pokonania najeźdźcy.

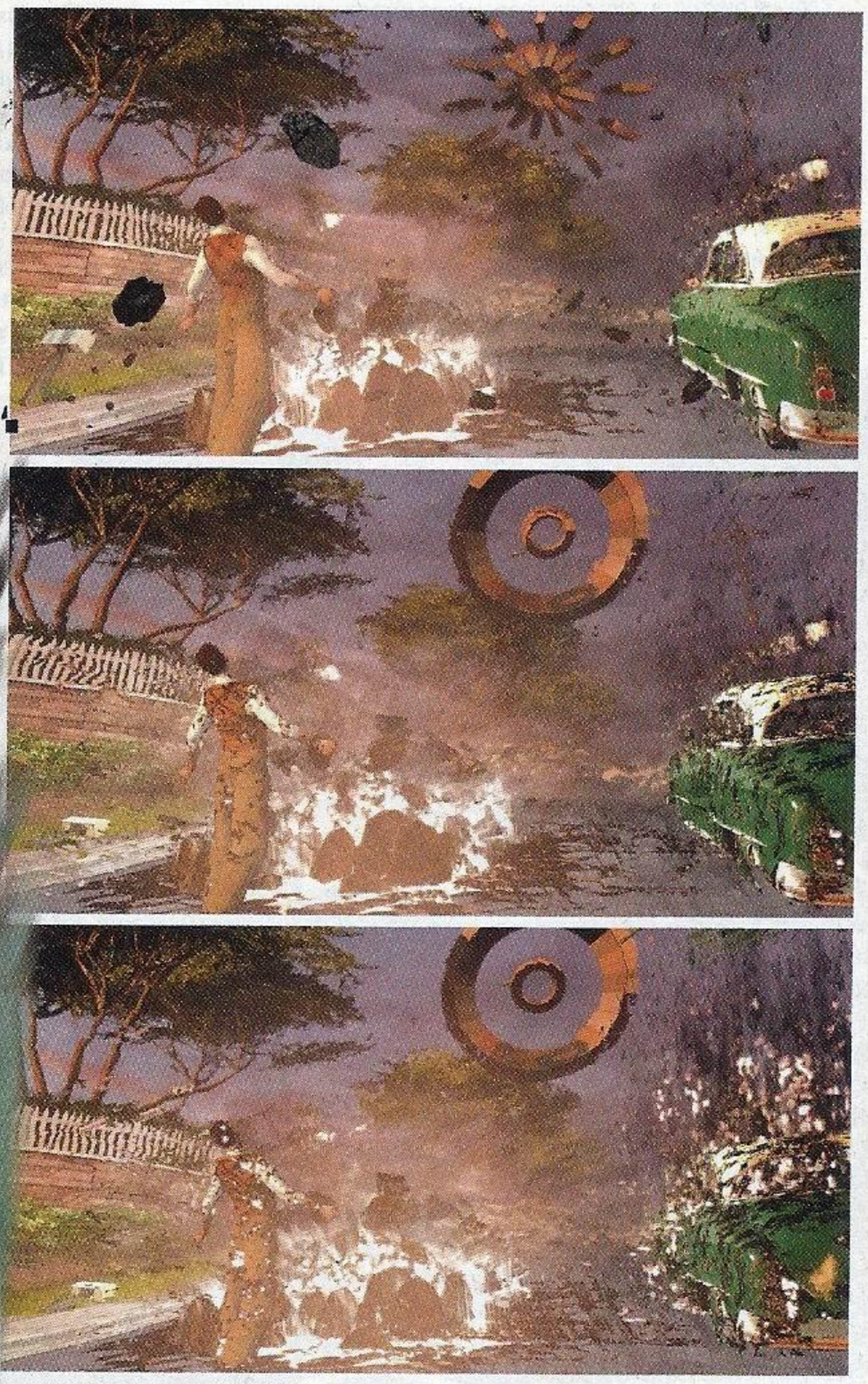
Tym razem XCOM to specjalna jednostka federalnego biura śledczego (FBI), czyli po prostu Archiwum X, a gracze wcielą się w trochę lepszego (z punktu widzenia zwierzchników) Muldera grzecznie walczącego z „obcymi" i nie mającego obsesji na temat poznania prawdy. To specjalista od zjawisk paranormalnych, wystarczająco stuknięty, by udać się w teren zagrożenia w towarzystwie zaledwie dwóch agentów mając za całe uzbrojenie zwykłe rewolwery. Dostęp do potężnych spluw uzyska dopiero, gdy naukowcy rozgryzą kosmiczną technologię, ale zanim do tego dojdzie, musi w ogóle wyruszyć na pierwszą misję.

Na mapie Stanów wiszącej na ścianie w kwaterze XCOM zaznaczone zostaną różne miejsca, na karteczkach przyczepionych obok znajdą się informacje o występujących tam zjawiskach. Od samego początku zabawy dostępnych będzie kilka lokacji, liniowość nigdy nie wchodziła w rachubę w grach spod znaku UFO.

Zmianie ulegnie sposób rozgrywania misji, czego należało się spodziewać, ale pogodzić się z tym niełatwo. Zamiast rzutu izometrycznego, turowego systemu walki, drużyny komandosów przeczesującej teren w poszukiwaniu obcych i wielu innych detali czyniących z X-COMów gry niepowtarzalne, wprowadzony zostanie widok FPP i walki w czasie rzeczywistym.

Zawiedzeni? Poczekajcie aż poznacie wszystkie szczegóły. Przede wszystkim, to nie corridor-shooter, zabawa nie będzie polegać na przejściu od punktu A do B i wytłuczeniu po drodze wszystkich przeciwników. Miejscówki mają być duże i otwarte, wyobraźcie sobie amerykańskie przedmieścia z równo przystrzyżonymi żywopłotami, skoszonymi trawnikami, bez choćby jednego papierka walającego się po ulicach. Co robić po dotarciu w takie miejsce? Dokąd iść, co zbadać, gdzie szukać przyczyny zniknięcia ludzi? Trzeba rozpoznać teren, zajrzeć do domów i poszukać nie tyle obcych, co pozostawionych przez nich śladów i materiałów do badań. Wszystkie

■ Bohaterowi będzie towarzyszyć dwójka agentów, obowiązkowo wygadanych, cały czas komentujących sytuację. Nie da się im wydawać rozkazów, przynajmniej na początku gry, później sytuacja może ulec zmianie. Jeszcze nie wiadomo.



UFOKI CZY NIE?

Chyba jednak kosmici, no bo czym niby miałaby być czarna substancja opisana w tekście? To podobno dopiero przedsmak tego, co przygotowali autorzy gry w temacie przeciwników. Czarny blob to nie jedyny kosmita, o którego istnieniu wiadomo w tym momencie, nie można zapominać o dziwnym, unoszącym się w powietrzu obiekcie, który raz wygląda jak prostopadłościan albo rozgwiazda, innym razem latający okrąg. Niech Was nie zmyli niegroźny wygląd, ustrojstwo potrafi wystrzelić wiązkę energii o wielkiej mocy, wywołuje wichury, trzęsienia ziemi, dezintegruje ludzi i obiekty. Jak niby agenci mają z tym czymś walczyć i przeżyć? Poznaliśmy raptem dwóch wrogów, a gra już wydaje się szalenie trudna. Nieźle.

spostrzeżenia, swoje oraz dwóch rozgadanych partnerów, bohater zapisze w notesie, który najpierw wyjmie z kieszeni, podobnie zresztą jak mapę okolicy. Ten patent pojawił się już w Far Cry 2 i prócz nadania grze „realizmu", zwiększa też poziom trudności, bo akcja się nie pauzuje, a postać wpatrująca się w kartkę może dać się łatwo zaskoczyć.

PROJEKT: UROBOROS

Na pierwszych screenach XCOM wygląda, delikatnie mówiąc, przeciętnie, czemu może być winny nietypowy, trochę karykaturalny styl, prawdopodobnie mający nawiązywać do „sztuki" lat pięćdziesiątych. Zerknijcie na twarze postaci, ich wychudzone (przez to wydają się wydłużone) ciała oraz ubrania. No i to nieszczęsne czarne nie-wiadomo-co rzucające się na nich, a wyglądające jak residentowy Uroboros czy symbiont ze Spider-Mana – nie jest to gra, na widok której opada szczęka. A jednak przedwczesne narzekanie na oprawę jest niewskazane, poczekajmy aż autorzy pokażą najbardziej krwiste screeny, obrazy mocno kontrastujące z wizją spokojnego „idealnego" amerykańskiego miasteczka.

Zamiast błądzić po omacku, agenci użyją urządzenia podobnego do kompasu, które dzięki pozaziemskiej technologii wykryje miejsca aktywności Obcych. Dzięki niemu odkryją zmasakrowane ciała, widok sprasowanego człowieka (jakby rozpłaszczył go walec) ma stanowić smutną codzienność pracy bohatera i jego towarzyszy. Do bardziej drastycznych należy zaliczyć zwłoki dziewczynki w kolorowej sukience na łóżeczku w dziecięcym pokoju. Dodajmy, że chodzi o ciałko rozerwane na pół… Koszmarny widok, ale fotkę trzeba będzie pstryknąć i zrobić notatkę (jak na razie autorzy nie wspominają o pobieraniu próbek), a nuż naukowcy dojdą do przełomowych wniosków.

Chodzenie po okolicy i pstrykanie zdjęć tylko za pierwszym razem i przez kilka chwil będzie odbywać się w spokojnej atmosferze. Przerażająco zrobi się, gdy okaże się, że czarna maź, której przed chwilą agent cyknął fotkę, nagle zacznie się poruszać, spłynie ze ściany i rzuci się do ataku. Niekoniecznie takich obcych spodziewalibyśmy się nawet nie po XCOM, co po FPSach

XCOM JAK NIE X-COM

Pierwsza część serii, stworzona przez ekipę Mythos Studios na czele z Julianem Gollopem, nazywała się UFO: Enemy Unknown (w Ameryce X-COM: UFO Defense) i trafiła na rynek w 1994 roku. Dzisiaj określilibyśmy ją jako duchowego spadkobiercę Laser Squad, innej gry Gollopa wydanej sześć lat wcześniej, bo znalazło się w niej mnóstwo rozwiązań właśnie z LS. UFO nie sposób zaszufladkować, rozgrywkę podzielono na dwie części: zarządzanie bazą oraz misje. Gracz musiał postawić hangary dla myśliwców walczących z kosmicznymi spodkami oraz transportowców przewożących żołnierzy na akcję. Po wybudowaniu laboratoriów trzeba było zdecydować jaką technologią zająć się w danej chwili i ilu naukowców oddelegować do badań. Rozpocząć kilka projektów naraz czy skupić się na jednym? Od tego zależało, czy i kiedy dostępne będą nowe bronie, silniejsze pancerze (najlepsze modele pozwalały żołnierzom latać, więc mogli wejść do statku obcych przez dziurę w dachu i nigdy nie stawali na minach), to dzięki badaniom w hangarach powstawały superszybkie pojazdy uzbrojone w potężne działa zdolne zestrzelić gigantyczne kosmiczne „lotniskowce", a przy tym przewożące żołnierzy, więc od razu można było przystąpić do misji.

Nie sposób opisać UFO nawet w tak dużej ramce, tak wiele różnych elementów trzeba było ogarniać: rekrutować nowych żołnierzy, wysyłać rannych do szpitala, przed misją każdemu dobrać ekwipunek, budować kolejne bazy, żeby lepiej wykrywać statki obcych w różnych częściach globu i szybciej reagować na zagrożenie. A także dbać o to, by żadne państwo nie pozostało bez opieki X-COM, bo inaczej przestałoby płacić za opiekę, a bez funduszy nie dałoby się prowadzić wojny (stąd comiesięczne podsumowania działalności organizacji, wykresy zadowolenia poszczególnych krajów, itp.). Najgorzej było, gdy obcy atakowali miasta, każdy zabity cywil źle wpływał na reputację X-COM. Zdarzało się również, że gracz musiał się bronić, gdy kosmici uderzali bezpośrednio w bazę (zwłaszcza najsłabszą, dopiero co założoną).

Misje rozgrywano w turach, dostępną dla każdego żołnierza pulę punktów ruchu należało uważnie rozdzielić pomiędzy strzał, podejście do osłony (żeby nie dać się trafić), kucnięcie, a nawet tak proste czynności, jak obrócenie się i rozejrzenie, by odsłonić fragment mapy. Było kilka ras obcych, niektórzy świetni w walce, inni posługujący się telepatią (potrafili przejąć kontrolę nad żołnierzami, gracz później uczył się tej samej sztuczki), mieli też swoje rangi, schwytanie żywego komandora obcych i przekazanie go naukowcom było priorytetem.

Druga część X-COM: Terror From the Deep to ksero jedynki, z tą różnicą, że walczyło się głównie pod wodą. Dopiero w X-COM: Apocalypse glob zastąpiono gigantyczną metropolią przyszłości, wprowadzono kilka usprawnień (opcjonalne były walki w czasie rzeczywistym), ale formuła z grubsza pozostała ta sama. Później wydawca oddał serię innym ekipom i powstały koszmarki: Interceptor (zarządzanie bazą plus walki powietrzne) i Enforcer (shooter TPP).

Bez Gollopa nie było dobrego UFO. XCOM to zmieni?

■ Gdzie Sectoidy? Gdzie Mutony? Czarna maź jest zbyt nijaka, żeby ją obdarzyć sympatią lub antypatią, co zresztą udowodnił Resident Evil 5. Paskudztwo przykleja się do ludzi i... Co im robi? Zjada?

w ogóle, ale autorom chodziło właśnie o to, żeby stworzyć przeciwników, jakich w grach jeszcze nie było. Oby jednak nie mieli na myśli kiepskiego designu, ale to, jak nieustępliwymi, zaślepionymi żądzą rozlewu krwi będą „kosmici", bo może być nieciekawie, jeśli okaże się, że nie pojawią się żadne humanoidalne stwory. Fani serii już mogą zapłakać za Sectoidami, Lobstermanami, Anthropodami czy Mutonami, przedstawiciele tych słynnych ras mają znikome szanse na występ w nowym „UFO".

BIG ALIEN DADDY

Bezkształtna czarna maź zwiększy swoją objętość, zgęstnieje, a następnie rzuci się do ataku. Gracz ma zwątpić w szanse wyjścia cało z pojedynku, gdy zobaczy jak błyskawicznie stwór potrafi się poruszać. Nie zatrzyma się nawet po przyjęciu kilograma ołowiu, co najwyżej rozpryśnie się, zachlapie ściany, meble i przy okazji również kamerę utrudniając widoczność.

Pół biedy jeśli pojedynek z tym dziwolągiem będzie toczył się na świeżym powietrzu, ale intuicja podpowiada, że najczęściej gracze napotkają owo coś w budynkach.

Walki w domkach powinny podnieść ciśnienie nawet największym prosom, nie ma mowy o chowaniu się za osłonami, trzeba będzie działać szybko i uważać, by nie postrzelić partnerów. W grach z serii UFO żołnierze mogli polec, ranni trafiali do szpitala i przez kilka tygodni nie wracali do służby. Agenci też będą mogli zginąć, również z rąk bohatera, autorzy jeszcze nie są gotowi zdradzić, jak odbije się to na działaniu biura XCOM. Czy w miarę przechodzenia gry partnerzy zyskają doświadczenie, co zmusi gracza do chronienia ich (bo na misję lepiej jechać ze starymi wygami niż z żółtodziobami)? Jeśli tak, głupim pomysłem będzie rzucanie w maź granatem stworzonym w oparciu o technologię obcych: wybuch podpali przeciwnika, a ten wciąż szarżując na bohatera totalnie zdemoluje dom. Co tam połamane meble, przewrócone stoły albo pęknięte lustra, gdy wszystko dookoła stanie w płomieniach, kiedy ciałem potwora targną eksplozje. Nie potrzeba bujnej wyobraźni, by zgodzić się, że taka walka może być bardziej przerażająca niż konfrontacja z uzbrojonym po zęby zbirem, zwłaszcza iż nie wiadomo, czy płonąca maź nie przekształci się za moment w coś jeszcze bardziej wkurzonego.

OWIANY TAJEMNICĄ

Po takiej walce zbieranie materiałów dla naukowców będzie wyjątkowo stresujące, bo a nuż coś wyskoczy z szafy i znów rozpęta się piekło? Zdrowie samo się nie zregeneruje, więc po kilku bliskich spotkaniach z ufokami trzeba będzie podjąć decyzję czy ryzykować i szukać kolejnych śladów, czy zapakować się do fury i wrócić do bazy. Tak, tak, do samochodu, a nie do Avengera czy innego Firestorma.

Do kwatery XCOM da się wrócić w dowolnym momencie, gracz sam uzna czy odkrył już wszystko, co było do odkrycia. Co będzie działo się wewnątrz bazy pozostaje w tej chwili tajemnicą, nie wiadomo czy jeśli bohater słabo sobie poradzi ze śledztwem, FBI zmniejszy fundusze na rozwój nowych technologii. Co z rozwojem bazy i ustalaniem, jaką technologię powinni przebadać naukowcy? Te i mnóstwo innych pytań pozostaje na razie bez odpowiedzi, niewątpliwie na tegorocznym E3 poznamy nowe informacje. W tej chwili musi wystarczyć obietnica, że w jednostce będzie można dobrać ekwipunek na misję, a nawet go przetestować. Bronie w stylu tych z BioShocka podpimpowane pozaziemską technologią mogą wyglądać biednie, albo kozacko. I tak pewnie będzie z całym nowym XCOMem. Trzymamy kciuki za powodzenie projektu.

//Mielu

■ Z misji można w każdym momencie wrócić, nawet będzie to zalecane, gdy bohater za mocno oberwie – zdrowie odnowi się tylko w bazie.

HYPE!!!

NIE JEDZ! NIE ŚPIJ!! JARAJ SIĘ (I SZYKUJ KASĘ)!!!

Może nie wszyscy uwierzą, ale były kiedyś takie czasy, że praktycznie każde otwarcie miesięcznika poświęconego grom skutkowało co najmniej kilkoma sporymi niespodziankami. Bo widzicie, dawno, dawno temu, w spowitych całunem niepamięci latach 90., Internet był jeszcze luksusem, a promocja gier (zwłaszcza w naszym kraju) sprowadzała się zazwyczaj do reklam w branżowej prasie (a i to tylko przy co większych tytułach).

O nowych grach dowiadywało się w najlepszym wypadku na miesiąc-dwa przed premierą, a często po prostu po ujrzeniu w czasopiśmie recenzji. Informacje o nadchodzących tytułach ciurkały do graczy wąskim strumieniem, nieporównywalnym z dzisiejszą powodzią screenshotów, trailerów, filmików dokumentalnych i pokazów, jakimi bombardowani jesteśmy na wiele miesięcy przed ukazaniem się danej gry w sklepach. Czasami może się wręcz wydawać, że życie danego tytułu tak naprawdę zaczyna się średnio rok przed jego premierą, która w istocie jest już tylko dopełnieniem formalności.

Taki właśnie jest mechanizm zjawiska określanego modnym anglosaskim terminem „hype" – twórcy ogłaszają rozpoczęcie prac (albo wręcz zamiar rozpoczęcia prac) i odkręcają kurek z materiałami promocyjnymi. Z początku subtelnie, ale im bliżej premiery, tym mocniej bombardowani jesteśmy informacjami i tym bardziej nakręca się hype. To zjawisko przerzucania uwagi z teraźniejszości na przyszłość wyraźnie odbiło się także na prasie i serwisach internetowych poświęconych grom – wystarczy wyciągnąć z szafy stare numery Secret Service i sprawdzić ile zajmował w nich dział zapowiedzi. Trzy strony? Cztery? No, może pięć. Dziś nowinki potrafią zapełniać ponad połowę czasopisma. Podobnie jest z Internetem – recenzje czy opisy stanowią ułamek ich działalności, niektóre zaś przerzuciły się w całości na publikowanie zapowiedzi, plotek i wszystkiego co przypadkiem, lub – dużo częściej – z zimnym wyrachowaniem „wycieknie" z siedziby developera.

Nie zamierzam się tutaj opowiadać „za" albo „przeciw" staremu albo nowemu modelowi, bo miałoby to doprawdy równie wiele sensu, co przysłowiowa dysputa o wyższości świąt Wielkanocy nad Bożym Narodzeniem. Oba mają swoje plusy i minusy – jasne, można powiedzieć, że lepszy nadmiar, niż niedobór informacji. Z drugiej jednak strony, czasami mam wrażenie, że producenci gier popadli w syndrom rozpowszechniony w przemyśle filmowym i koniecznie chcą pokazać nam wszystko, co najfajniejsze w danym tytule, zanim jeszcze w niego zagramy. A że nic nas już w nim nie zaskoczy, kiedy w końcu weźmiemy pada do rąk? Trudno, liczy się przecież to, że wysupłaliśmy kasę. Ot, brutalne prawa rynku. Czasem jednak zdaje się, że pęd do jak najszybszego i najskuteczniejszego zbudowania medialnego szumu przekracza granice zdrowego rozsądku i przyzwoitości. Przejdźmy zatem do meritum i przyjrzyjmy się kilku przykładom...

MISTRZOWIE WSZECHŚWIATA

Zacznijmy od produktu, który zrobił ostatnimi czasy karierę bezprecedensową, nie tylko wśród gier, ale w całej branży rozrywkowej – mam na myśli oczywiście Modern Warfare 2. Pozwolę sobie jednak omówić ją porównując jej sukces z innym fenomenem ostatnich lat – *Mrocznym Rycerzem* Christophera Nolana, bo wydaje mi się że łączy je trochę więcej, niż tylko spektakularny sukces komercyjny. Zauważmy bowiem, że w obu przypadkach zastosowano zbliżone metody narobienia szumu – po kolei: Zarówno film Nolana, jak i gra autorstwa Infinity Ward przynależały do bardzo popularnej marki, oba były też bezpośrednimi kontynuacjami produktu (odpowiednio: *Batman: Początek* i Call of Duty 4), któremu udało się tchnąć w licencję nowe życie, powszechnie uważanego za najlepsze, co seria zaoferowała od dawna.

Oba powyższe czynniki okazały się rewelacyjnym fundamentem do budowania hype'u, ale dla speców od marketingu był to zaledwie punkt wyjścia. W obu przypadkach promocja rozpoczęła się grubo przed ostatecznym ukazaniem się na rynku finalnego produktu. Obie kampanie zaczęły się niewinnie, od troskliwie pielęgnowanych plotek i spekulacji. Następnie stopniowo zaczęto podkręcać ciśnienie – obwieszczono, że w rolę Jokera wcieli się Heath Ledger / wypuszczono pierwszy teaser nie zawierający jeszcze w ogóle ujęć z gry. Obie zagrywki w pełni spełniają swoje zadanie – intrygują i skłaniają rzesze fanów do snucia domysłów. I tak to się toczyło miesiącami, aż do lipca/listopada. W obu przypadkach jeszcze przed premierą miały miejsce zdarzenia, dzięki którym tematem zainteresowały się mainstreamowe media i sporo ludzi wcześniej nie śledzących informacji o filmie/grze.

W przypadku *Mrocznego Rycerza* była to niespodziewana i tragiczna śmierć Ledgera, która – jakkolwiek by tego nie ująć, by nie wyjść na cynicznego bydlaka – idealnie wpasowała się w kampanię reklamową. Z kolei w przypadku Modern Warfare 2 mieliśmy do czynienia z sensacją wykalkulowaną i bezbłędnie obliczoną na wzbudzenie kontrowersji. Mam na myśli oczywiście nagranie przedstawiające misję „No Russian", któremu zdarzyło się „wyciec" ze studia. Bo przecież nic tak nie podbudowuje hype'u, jak pan w telewizji rwący włosy z głowy nad grą w rozwalanie Bogu ducha winnych cywilów na lotnisku. Po takim zastrzyku medialnego szumu dla, i tak już silnych licencji, pozostało tylko czekać na wyniki sprzedaży i zacierać rączki. Zarówno film, jak i gra okazały się rekordzistami i szybko zarobiły ponad miliard dolarów.

MISTRZOWIE ŚCIEMY

To jednak przypadki wyjątkowe, na które złożył się cały szereg dodatkowych elementów. Szczwana kampania reklamowa odegrała oczywiście sporą rolę, ale nie ona sama zadecydowała o sukcesie. Producenci gier nie będących kontynuacjami hitów muszą używać innych sposobów na zbudowanie odpowiedniej dozy hype'u dookoła swego tytułu. Mogą na przykład oprzeć się na znanych nazwiskach – ostatnio niezłym przykładem takiej polityki było Brütal Legend. Nie dość, że gra autorstwa Tima Schafera, faceta ze sporym dorobkiem, cieszącego się reputacją twórcy „gier za dobrych, żeby świetnie się sprzedawały", to jeszcze w roli głównej nie kto inny, tylko Jack Black, jeden z najpopularniejszych aktorów komediowych młodego pokolenia i zapewne jedna z bardziej rozpoznawalnych twarzy w Hollywood. Aha, no i w rolach drugoplanowych plejada kultowych heavy-metalowców, od Ozzy'ego Osbourne'a, przez Lemmy'ego aż po Roba Halforda. Dużo fajniej się już chyba nie da, co? Niestety, gra Schafera koniec końców padła ofiarą własnego marketingu. No bo co ma powiedzieć gracz, któremu przez kilka miesięcy reklamuje się grę z Jackiem Blackiem w roli metalowca siekącego demony siekierą, pokazuje się kolejne trailery wypełnione dynamicznymi scenami akcji, w końcu wypuszcza demo sprowadzające się do skopania kilkunastu istot i bossa, a kiedy ów gracz w końcu łyknie przynętę i wróci do domu ze świeżo zakupioną grą, nagle dowiaduje się, że wydał kasę na strategię czasu rzeczywistego. No, może powiedzieć „OK", jeśli tak się przypadkiem składa, że lubi sobie czasem pograć w RTS-a. Ale trudno nazwać tak dezinformującą kampanię promocyjną inaczej, niż ordynarnym wkręcaniem potencjalnego klienta w zakup.

Zresztą, proceder może się powtórzyć w niedalekiej przyszłości, przy okazji premiery Alana Wake – hucznie promowanego przez Microsoft jako (przynajmniej tak to odbieram) odpowiedź na Heavy Rain. Nie, żeby dzieło Finów z Remedy nie zapowiadało się na dobrą grę, ale zastanawiam się, czy część graczy nie rozczaruje się, kiedy zamiast interaktywnego filmu dostaną strzelankę z domieszką horroru. Bo tym właśnie, z czego wielu chyba nie do końca zdaje sobie sprawę, ma być Alan.

Innym mistrzem niespełnionych obietnic jest niezastąpiony Peter Molyneux, który nie raz wsławił się obiecywaniem gruszek na wierzbie i przyrzekaniem na grób prababci, że jego kolejna gra będzie absolutną rewolucją, podczas gdy końcowy rezultat okazywał się produktem niezłym, ale nijak nie przystającym do buńczucznych zapowiedzi.

Pół biedy jednak gdy, pomimo rozminięcia się z obietnicami producentów, trafiający do rąk graczy produkt okazuje się porządnym kawałkiem kodu. Gorzej, kiedy kulminacją szeroko zakrojonej kampanii reklamowej jest ordynarny bubel. Przykłady można by mnożyć. Ot, np. Red Steel – „rewolucyjna strzelanina mająca pokazywać na co stać innowacyjną konsolę Nintendo", która okazała się brzydkim i niespecjalnie grywalnym średniakiem, albo promowany w podobny sposób Lair, który został wypchnięty na rynek, by zdążyć przed świąteczną gorączką i został zwyczajnie zniszczony przez recenzentów. To tylko kilka z rozlicznych przykładów, jak przesadnie rozkręcony mechanizm hype'u może bardziej grze zaszkodzić, niż pomóc.

JARAJ SIĘ BO STRZELAM!

Gdy tradycyjne metody tworzenia medialnego szumu wokół swych produktów coraz częściej okazują się niewystarczające do osiągnięcia odpowiedniej liczby sprzedanych egzemplarzy, zostajemy świadkami dość nietypowych form promocji. Świadkami, albo wręcz ofiarami. Tak właśnie stało się niedawno, kiedy do baru w jednym z miast Nowej Zelandii wtoczył się facet z zabandażowanymi dłońmi i zaczął mierzyć do obecnych tam ludzi z pistoletu. Zdarzenie okazało się tyleż pomysłowym, co idiotycznym zagraniem mającym promować Splinter Cell: Conviction, tyle że ktoś zapomniał powiedzieć o tym ludziom po drugiej stronie lufy. A ci nie poznali się na żartach i czym prędzej wezwali policję, która na szczęście zachowała zimną krew i nie zastrzeliła kretyna na miejscu. To nie pierwszy przypadek, gdy specjalistów od marketingu „nieco" poniosła fantazja (by wspomnieć choćby o zdechłym koźle, przy pomocy którego Sony promowało God of War II w Atenach), ale pierwszy, który mógł skończyć się tragicznie.

PRZYSZLI MISTRZOWIE

Czy nam się to podoba, czy nie, rozbuchany marketing nie opuści już naszego poletka. Producenci nie ustaną w próbach przekonania nas, że ich kolejny tytuł będzie najlepszym, co spotkało graczy od czasu wynalezienia joypada, będą też coraz wcześniej zaczynać bombardowanie nas materiałami promocyjnymi. Wystarczy spojrzeć na kilka nader aktualnych przykładów. Nie tak dawno w amerykańskiej telewizji zadebiutował pierwszy filmik z Gears of War 3. Data premiery? Kwiecień 2011. Chyba nikt się nie łudzi, że marketingowcy wykorzystają ten rok najlepiej, jak tylko potrafią, próbując upchnąć w nim coraz większe dawki mniej lub bardziej istotnych informacji, obrazków, prezentacji i czego tam jeszcze nie wymyślą, żeby szum otaczający grę osiągnął tuż przed jej premierą apogeum.

A Epic wcale nie jest w tej kwestii rekordzistą. Spójrzmy na to, co robi BioWare z The Old Republic, której powstawanie ogłoszono jeszcze w 2008 roku, a która najprawdopodobniej również nie ujrzy światła dziennego do 2011. O tym, ile czasu na hype'owanie swych produktów poświęca Blizzard, lepiej nawet nie wspominać.

Cóż, można utyskiwać: Że zabiegi promocyjne odzierają nadchodzące tytuły z wszelkich tajemnic, że często okazują się mylące, że nierzadko każą nam jarać się grami, których produkcja ledwo wyszła poza sferę koncepcyjną, że mają na celu nie tyle dostarczenie graczom rzetelnej informacji o produkcie, co skuteczne wyciągnięcie im paru banknotów z portfela… Nie zmieni to jednak faktu, że zjawisko hype'u nie zniknie, wprost przeciwnie – będzie się nasilać. Bo udowodniło swą skuteczność, za co po części odpowiedzialni jesteśmy my – gracze. Nie ulega bowiem wątpliwości, że nierzadko dajemy się złapać w spiralę promocyjnego szału. Z drugiej strony, jeśli miarą wielkości rynku jest kasa wydawana przez producentów na szeroko rozumianą promocję, to coś mi mówi, że gry video pobiją jeszcze niejeden rekord sprzedaży.

//DrMax

INFO
DEVELOPER: REMEDY
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 21 MAJA 2010
KONSOLA: XBOX 360

JUŻ GRANE!

ALAN WAKE

ALAN WAKE TO LEPSZA GRA NIŻ HEAVY RAIN

Oczywiście pod warunkiem precyzyjnego operowanie terminem „gra". Marcellus ocenił Heavy Rain na 10/10, więc siłą rzeczy Alan Wake nie może otrzymać wyższej oceny. Ale Heavy Rain to w mojej opinii interaktywny film, który od czasu do czasu pozwala pograć. Przez większość czasu jesteśmy w nim raczej aktywnymi obserwatorami, niż aktywnymi uczestnikami. I dlatego Alan Wake to lepsza gra, bo stawia na klasyczną rozgrywkę i sterowanie oraz przedstawienie historii.

Dlaczego w ogóle porównuję te dwa tytuły? Oba stawiają na fabułę dla starszego odbiorcy, ciężki klimat i opierają się na ambitnych pomysłach ich twórców. W dzisiejszych czasach nie są to elementy, które mogą zapewnić grze komercyjny sukces. Jednak Heavy Rain został doceniony nie tylko za wizjonerskie podejście do opowiadania fabuły, ale i sprzedał się w nakładzie przekraczającym milion egzemplarzy.

Alan Wake to znany i szanowany pisarz, ale od kilku lat nie udało mu się napisać choćby słowa. Siada przed maszyną do pisania, godzinami wpatruje się w białe kartki i próbuje przenieść na nie swoje pomysły. Niestety, nic z tego nie wychodzi. Niemoc twórcza odbija się również na jego życiu prywatnym, a jego żona powoli traci z nim kontakt. Dlatego postanawia zabrać go na wycieczkę do Bright Falls, malowniczej miejscowości położonej nad przepięknym jeziorem otoczonym majestatycznymi górami. Tutaj Alan ma odpocząć i powrócić do pisania, choć nie podejrzewa, że jego żona wybrała to miejsce z bardzo prozaicznego powodu. W Bright Falls znajduje się klinika dla artystów przeżywających twórcze załamanie. Naturalnie Wake nie jest zadowolony, gdy dowiaduje się o tych motywach, ale nie ma czasu na robienie awantur, bo jego życie zmienia się prawdziwy koszmar. Żona znika, on sam zaczyna popadać w obłęd, a spokojne Bright Falls okazuje się miasteczkiem na miarę Twin Peaks.

Ekipa Remedy nigdy nie ukrywała swoich inspiracji, a jedną z nich był właśnie serial, który stworzył David Lynch. W dodatku fabuła została podzielona na odcinki, z których każdy poprzedzony jest krótkim opisem dotychczasowych wydarzeń. Na szczęście nie ma tu patentu z Alone in the Dark, czyli przewijania scen, ale każdy rozdział bardzo mocno nawiązuje do seriali takich, jak Lost (z obowiązkowym, mocnym zakończeniem). Drugie źródło pomysłów to Stephen King i jego niepokojąca twórczość, choć w grze można odszukać wpływy i innych pisarzy, którym nie obcy jest horror. Z takiego połączenia pomysłów narodziła się gra zaskakująca swoim klimatem i fabułą, choć stawiająca na bardzo klasyczny model rozgrywki. Poza tym Alan Wake łączy kilka gatunków, więc ciężko go zaszufladkować. Jednak najważniejsze w tych wszystkich inspiracjach jest to, że zespół Remedy na ich podstawie stworzył świetny tytuł.

Początkowo rozgrywka czerpie elementy z kanonu przygodówek. Wake przyjeżdża do Bright Falls i musi zająć się tak przyziemnymi sprawami, jak zdobycie kluczy do domku, w którym będzie mieszkał z żoną. Rozmawia z lokalnymi mieszkańcami, dowiaduje się o nadchodzącym festynie, poznaje kelnerkę, która okazuje się wielką fanką jego książek.

Gra cały czas zlicza statystyki. Znajdziecie w nich liczbę zabitych przeciwników, odnalezione stronnice książki, czy inne przedmioty. Byłem zdziwiony, że z rewolweru położyłem grubo ponad setkę wrogów. Nie miałem wrażenia, że walczyłem aż z takimi hordami

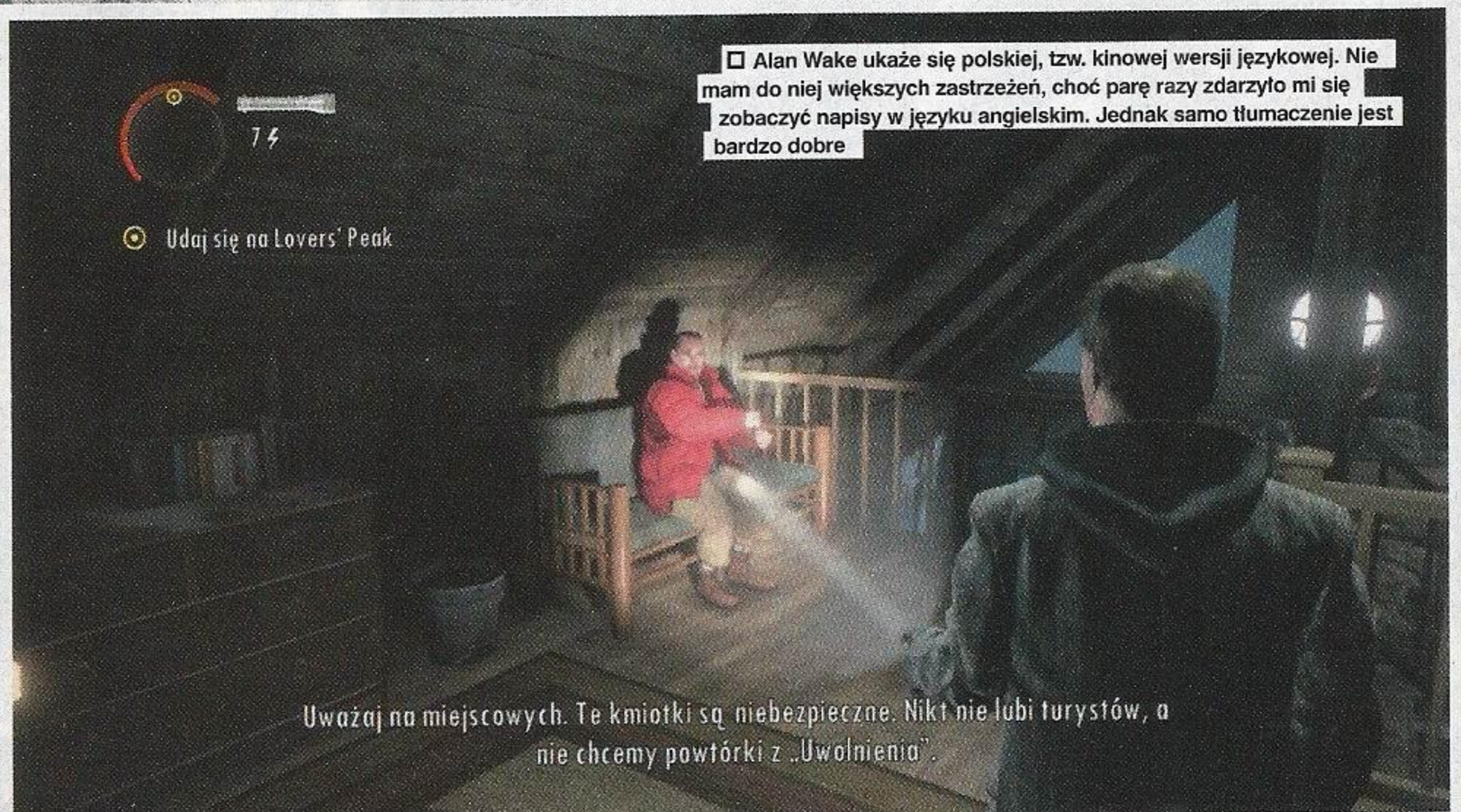
Spokój i sielanka, ale nawet w tych pierwszych scenach można dostrzec, że nie wszystko w miasteczku jest normalne. Początkowo zwrócicie uwagę tylko na zwariowaną staruszkę, która ma obsesję na punkcie światła, ale Bright Falls bardzo szybko wprowadza niepokojącą atmosferę, a do przygodówki szybko dołącza thriller. I choć domek, do którego przyjechał Alan, jest położony na przepięknej wyspie, to pierwsze problemy z generatorem prądu sugerują, że noc nad jeziorem może nie należeć do najprzyjemniejszych. W dodatku Wake ma poważne problemy ze snem, gdyż nawiedzają go koszmary, w których ożywają bohaterowie jego książek.

Nie chciałbym Wam psuć zabawy, wiec napiszę tylko, że fabuła bardzo szybko zakręca widzem i zostawia go z wieloma pytaniami bez odpowiedzi. Alan pewny jest tylko jednego. Jego żona zaginęła, a on musi ją odnaleźć.

W ciągu dnia Alan Wake zamienia się w przygodówkę skupiającą się na rozmowach i eksploracji, ale to zaledwie jedna czwarta czasu gry. Co się dzieje po zachodzie słońca? Nocą to horror, w którym ważną rolę odgrywa nieustanne poczucie zagrożenia i odkrywanie tajemnic Bright Falls, ale te elementy szybko ustępują miejsca innemu gatunkowi. Gra zamienia się w survival horror, w którym pociąganie za spust broni jest warunkiem przetrwania. Ciężko opisywać Alan Wake tak, by nie popsuć nikomu fabuły, więc musicie po prostu przyjąć, że na drodze pisarza staną mroczne siły przybierające postać ludzkich cieni uzbrojonych w noże, sierpy i szpadle. Nie ma tu mowy o dzikich bestiach, więc choć zmierzycie się z paranormalnymi mocami, to nie wyskoczy na Was golem, czy inna chimera.

W ciągu dnia Alan Wake zamienia się w przygodówkę skupiającą się na rozmowach i eksploracji, ale to zaledwie jedna czwarta czasu gry

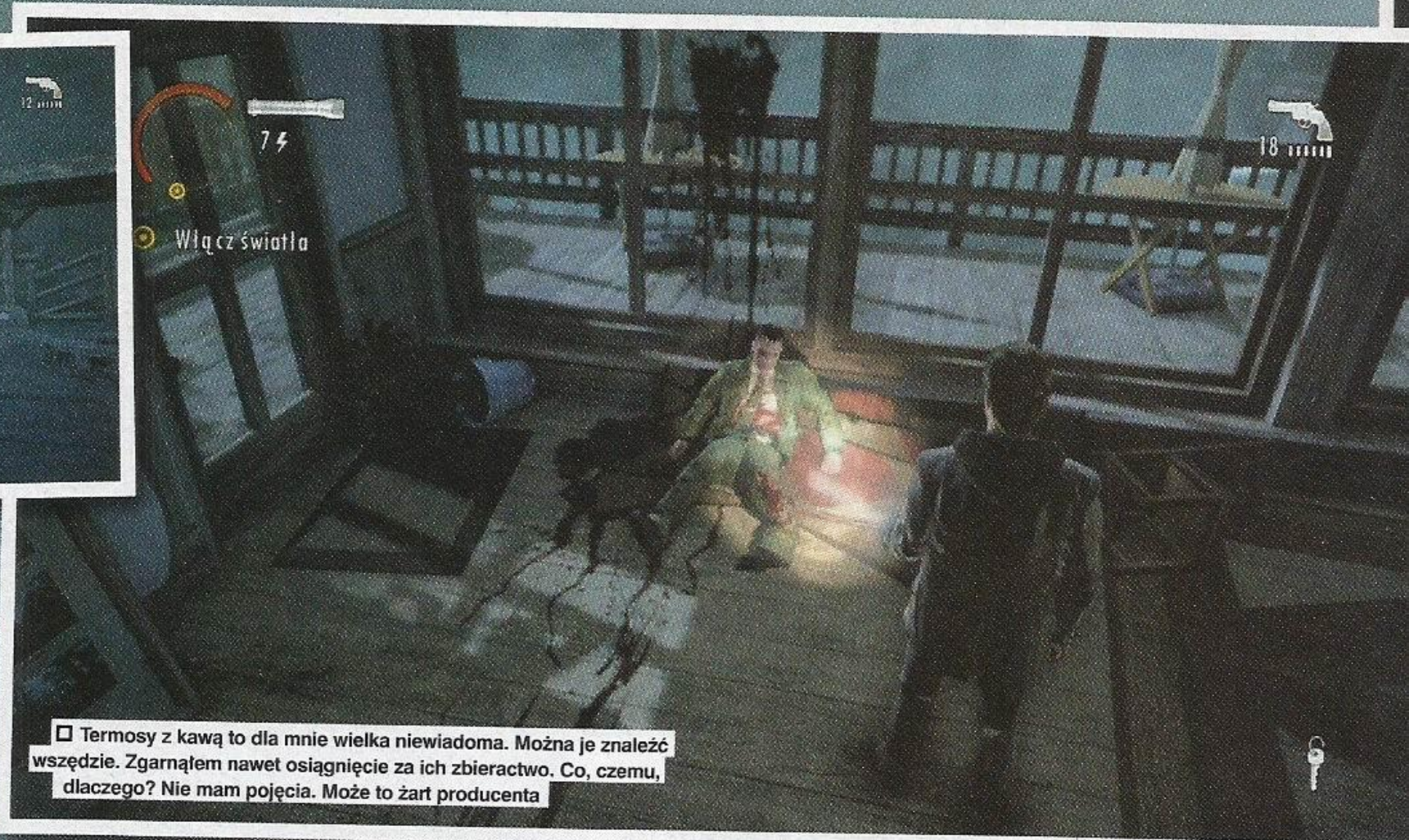
Jak walczyć z cieniami? Wszystko rozchodzi się o światło, które leczy, ochrania, wskazuje drogę i służy do walki z przeciwnikami. Alan najpierw musi skierować snop światła



Alan Wake ukaże się polskiej, tzw. kinowej wersji językowej. Nie mam do niej większych zastrzeżeń, choć parę razy zdarzyło mi się zobaczyć napisy w języku angielskim. Jednak samo tłumaczenie jest bardzo dobre

FUNKCJONALNOŚĆ NA PIĄTKĘ

Niektóre bardzo dobre gry kompletnie rozkładają podstawowe błędy. Choćby sterowanie. W Alone in the Dark po prostu nie da się grać. Tym bardziej, że kamera szaleje i często zabija, nie pokazując najbliższego zagrożenia. Na szczęście, mechanizmy rozgrywki w Alan Wake zostały bardzo dobrze przygotowane. Kamera świetnie się spisuje, nie ma jakichkolwiek problemów ze sterowaniem. Korzystanie z latarki jest wygodne, a snop jej światła służy również jako celownik przy oddawaniu strzałów. Dzięki temu strzela się bardzo dobrze, niemalże jak w rasowych grach akcji, choć czas przeładowania potrafi przyprawić o zawał. Wybór broni i przedmiotów jest szybki i intuicyjny, podobnie jak ich zbieractwo. Zawsze też wiadomo, jakie zadanie należy wykonać i w którym kierunku się udać. Automatyczny zapis rozgrywki także oceniam na plus, bo jest bardzo częsty i szybki. Dobrym motywem jest odnawiająca się samoczynnie energia, choć to powolny proces, więc lepiej stanąć w okolicach mocnego źródła światła, by odnowić życie. Wyeliminowanie apteczek, bandaży i tabletek od bólu głowy to świetna sprawa. W przypadku latarki zastosowano podobny patent, ale w trakcie walki poziom energii odnawia się zbyt wolno, więc trzeba korzystać z baterii. Naprawdę się cieszę, że tak dokładnie dopracowano ten tytuł.



☐ Termosy z kawą to dla mnie wielka niewiadoma. Można je znaleźć wszędzie. Zgarnąłem nawet osiągnięcie za ich zbieractwo. Co, czemu, dlaczego? Nie mam pojęcia. Może to żart producenta

DYCHY NIE BĘDZIE?

Nie ja będę pisał recenzję, więc ocenę Alan Wake pozostawiam jej autorowi. W tym momencie przyznałbym produkcji Remedy zasłużone 9/10, choć mam kilka zastrzeżeń. Przez kilka odcinków gra spokojnie buduje nastrój; ujęła mnie, wciągnęła i kilka razy mocno przestraszyła. Jednak nie strach odgrywa tu pierwsze skrzypce, a tajemnica, zagadki i odkrywanie sekretów Bright Falls. I nagle ze stodoły wyjeżdża kombajn. Jak wspomniałem w głównej części tekstu, mrok opanowuje również przedmioty. Z czasem coraz większe. Wagon, który spadł metr ode mnie, prawie mnie zabił. Nie, nie w grze. Niemalże umarłem ze zdziwienia. Dalej było jeszcze gorzej. Początkowo myślałem, że buldożer to jednorazowa wpadka, ale kombajn przelał czarę goryczy. Alan odpowiednio komentuje pojawienie się takich cudów, a fabuła je sensownie uzasadnia, ale kombajn? Można przeżyć tych kilka głupot, ale naprawdę nie musiało ich być. W sumie części graczy pewnie spodobają się bardziej widowiskowe starcia, ale dla mnie to dużo za dużo. Szkoda tak mozolnie budować klimat opowieści, a potem wyjeżdżać z gigantyczną kosiarką. Nawet Capcom nie wpadł na taki pomysł. Fakt, bliskie spotkanie z kombajnem to przerażająca sprawa, ale po co to wszystko?

latarki w kierunku przeciwnika, by ten po kilku sekundach stał się podatny na zranienie. Wtedy wystarczy już tylko posłać kilka kul i cień rozpływa się w powietrzu. Standardowy rewolwer załatwia sprawę, choć w grze pojawi się również strzelba, czy karabin myśliwski. Do tych broni nie ma zbyt wielu sztuk amunicji, więc warto zostawić je na starcia z większą liczbą przeciwników. Jeszcze cenniejsze są flary, które masowo potrafią oślepić i osłabić wrogów, czy policyjny granat rozbłyskowy, eliminujący wszystkich nieprzyjaciół na bardzo dużym terenie. Takich zabawek trzeba jednak poszukać – w czym również przydaje się latarka (z czasem zdobywa się mocniejsze modele). W wielu miejscach można natrafić na wskazówki, które doprowadzą bohatera do dodatkowych przedmiotów. Mimo że ekipa Remedy postawiła na liniową rozgrywkę, poziomy mają wiele ukrytych ścieżek i przejść, także warto się rozglądać.

Na szczęście nie jest tak, że Alan powala jednego wroga za drugim i przebija się przez całe oddziały szaleńców

Przy korzystaniu z latarki trzeba pamiętać o zmianie baterii i aż dziw bierze, że Energizer tak szybko się wyładowuje. Jednak Alan Wake to nie zwyczajna strzelanina, więc często trzeba kombinować i korzystać z innych źródeł światła. Każda latarnia potrafi uleczyć, służy również jako punkt automatycznego zapisu gry. Często jednak należy pomęczyć się z uruchomieniem generatora, czy ustawieniem reflektorów tak, by poradzić sobie z atakującym przeciwnikami. Raz nawet trafiła mi się obrona domu, niczym w Resident Evil 4, choć zamiast przesuwania szafek, musiałem operować różnymi źródłami światła.

Z czasem Alan będzie musiał radzić sobie z coraz to mocniejszymi „opętanymi", jak ich nazywa, a za wybitnie wkurzające trzeba uznać ptaki, które atakują całymi chmarami. Co gorsza, z czasem mrok w trakcie gry rośnie w siłę i potrafi „ożywić" przedmioty. Tutaj widać nawiązania do serialu Lost, w którym nieznana siła wyrywała drzewa

☐ W czwartym odcinku spotkałem producenta gier mającego problemy psychiczne. Jego lekarz nie uznaje gier za formę sztuki, ale przyznaje, że ich tworzenie wymaga kreatywności. Jaką konsolę ma producent w swoim pokoju? Naturalnie Xboxa 360

Cała zabawa opiera się na wykorzystywaniu światła. Tylko dzięki niemu można walczyć z ciemnością, ale przez kilka minut Alan będzie uciekał właśnie w mrok i unikał światła. Nie zdradzę dlaczego, ale to miłe urozmaicenie

i atakowała mieszkańców wyspy. Wake będzie więc musiał uważać na przelatujące mu nad głową wagony, gdy będzie zwiedzał starą stację kolejową, czy stalowe belki w trakcie pokonywania mostu. I nawet bezpieczna chatka może okazać się śmiertelną pułapką, gdy meble roztrzaskują się o ściany, a szyby eksplodują w oknach.

Walka została bardzo dobrze zrealizowana i potrafi podnieść ciśnienie. Przede wszystkim trzeba się pilnować, bo cienie atakują ze wszystkich stron i Wake często dostaje kosą po plecach. Tutaj przydaje się unik, który nieraz uratował mi skórę. Trzeba uważnie obserwować otoczenie, by nie wpaść na gromadę przeciwników. Sygnałami ostrzegawczymi jest mocny wiatr, gęstniejąca mgła, a przede wszystkim lekkie drganie i wirowanie świata. Jest to także jeden z fenomenalnych efektów graficznych, jakich nie brakuje w grze.

Na szczęście nie jest tak, że Alan powala jednego wroga za drugim i przebija się przez całe oddziały szaleńców. Cienie atakują w grupach, ale po ich pokonaniu można liczyć na chwilę wytchnienia. Wówczas nadchodzi czas kombinowania, a więc przełączania przycisków, czy szukania kluczy. Wszystko to podane w nowoczesny i logiczny sposób. O głupotach z Resident Evil można zapomnieć. Gdy Alan przemierza tartak, używa dźwigu do usunięcia pni drzew tarasujących mu przejście, a w starej kopalni korzysta z wind. Elektryczność w fabryce przywraca uruchomienie generatora, który można odszukać po kablach i nie trzeba go składać z piętnastu części, które jakiś żartowniś porozrzucał po planszy. Nie są to może typowe zagadki, jakich pełno w serii Silent Hill, ale krótkie wyzwania (czasami minigierki), które popychają rozgrywkę do przodu.

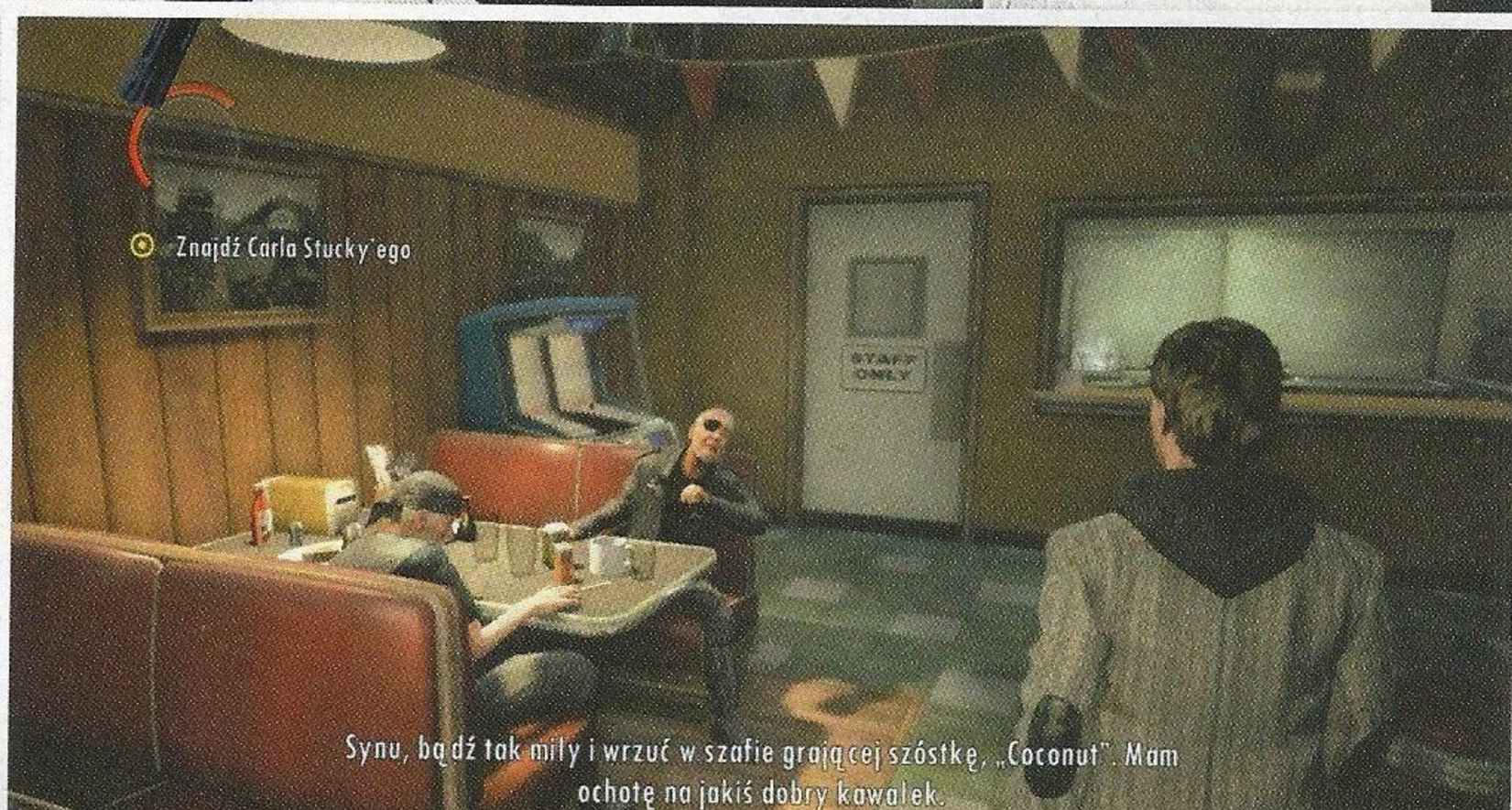
Miłym urozmaicaniem są także poziomy, podczas których jeździ się samochodem. W ciągu dnia to po prostu turystyka krajoznawcza i zwiedzanie różnych miejscówek, w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów. W nocy samochody przydają się do rozjeżdżania cieni, ale nie zabraknie też kilku szalonych ucieczek, czy wymijania spadających na drogę ciężarówek. Kolejnym zaskoczeniem były dla mnie elementy zręcznościowe. W grze nie ma Quick Time Events, ale często trzeba szybko myśleć i wykazać się sporym refleksem. Alan kilka razy wpada w poważne kłopoty, a wydostanie się z zamkniętej przyczepy taranowanej przez buldożer wymaga ekspresowych reakcji.

Takich elementów nie ma jednak zbyt wielu, generalnie rozgrywka jest „dość" spokojna, podzielona na eksplorację, rozmowy, walkę i kombinowanie. Wszystko to przygotowano w rozsądnych porcjach, więc po emocjonującej strzelaninie traficie do klimatycznych ruin, chwilę później wpadniecie w pułapkę cieni, by po kwadransie wymyślić sposób na pokonanie zawalonego mostu. Ekipa Remedy zachowała balans rozgrywki i chwała im za to.

Oprawa graficzna i dźwiękowa Alan Wake to prawdziwy majstersztyk. Remedy latami dopracowywali stronę wizualną gry i choć widać, że niektóre elementy nie przetrwały próby czasu, jak choćby słabiutkie twarze postaci, to okolice Bright Falls zachwycają. Tak pięknych lasów, gór, szlaków turystycznych i górskich ośrodków wypoczynkowych jeszcze nie widziałem. Wszystko to podane z dbałością o szczegóły i zachowaniem realizmu (choć nie oznacza to, że nie zabraknie fantastycznych efektów specjalnych, które związane są z grą świateł). Alan Wake, podobnie jak Heavy Rain, nie ubarwia naszego świata, ale przenosi go na ekrany telewizorów. Zwiedzicie tereny zabudowane, kopalnie, farmy, tartaki, motele, stacje benzynowe i kolejowe, choć to wszystko dodatki, bo główna zabawa rozgrywa się na świeżym powietrzu.

Remedy latami dopracowywali stronę wizualną gry, okolice Bright Falls zachwycają

W Heavy Rain miejscówki są miniaturowe, a w Alan Wake ogromne i na dokładkę wspaniale zaprojektowane. Gra bardzo często wskazuje miejsce docelowe, do którego zmierza bohater, więc od razu widać, że czeka



☐ Telewizory w Alan Wake są przerażające. Można w nich zobaczyć program o zjawiskach paranormalnych, zwiastun filmu o wyścigach oraz samego bohatera, który pisze książkę i ma objawy choroby psychicznej. Mocna rzecz. Dopowiada fabułę, więc rozglądajcie się za telewizorami

RĘKOPIS ZNALEZIONY W SARAGOSSIE

Alan Wake przez całą grę znajduje strony swojej własnej książki, której jeszcze nie napisał... Niektóre wpadają niemalże same do kieszeni, innych trzeba szukać po kątach. Skompletowanie pełnej książki wymaga również skończenia gry na najwyższym poziomie trudności, bo dopiero na nim pojawiają się ostatnie strony. Po co to wszystko? Tylko dzięki nim można w pełni poznać i zrozumieć fabułę gry. Niektóre zapiski stanowią również ostrzeżenie, bo opisują wydarzenia, które mają dopiero się zdarzyć. W sumie to dziwny zabieg, bo psuje całą zabawę z niespodzianki, więc czytałem książkę dopiero pod koniec każdego odcinka. Myślę, że każdy będzie miał swój pomysł, jak rozwiązać ten problem. Alan czyta zapiski, ale na szczęście są one bardzo krótkie i ciekawie napisane, więc nikt się przy nich nie znudzi. Książka to najważniejszy element w fabule gry, więc sprawdzałem każdy zakamarek, by odszukać jak najwięcej kartek. Dość szybko okazuje się, że nie tylko autor szuka dzieła, którego jeszcze nie napisał...

nas długa wspinaczka po stromym zboczu. I właśnie takie wycieczki najbardziej mnie zachwyciły – lasy wyglądają nastrojowo, przerażająco i bardzo, bardzo pięknie. Wiadomo, że noc i mgła ukrywają wszelkie niedociągnięcia, ale liczy się efekt końcowy, który zdecydowanie mnie poruszył.

Dodajcie do tego świetną ścieżkę dźwiękową, która idealnie pasuje do mrocznego klimatu Bright Falls oraz mocny głos bohatera, który jest narratorem opowieści, a otrzymujecie thriller nowej generacji. Myślę, że tak właśnie powinno wyglądać Silent Hill 2, gdyby Konami kiedykolwiek zdecydowało się na jego odświeżoną wersję. Jednak Alan Wake to trochę inna liga, bo w tej grze strach nie jest najważniejszy.

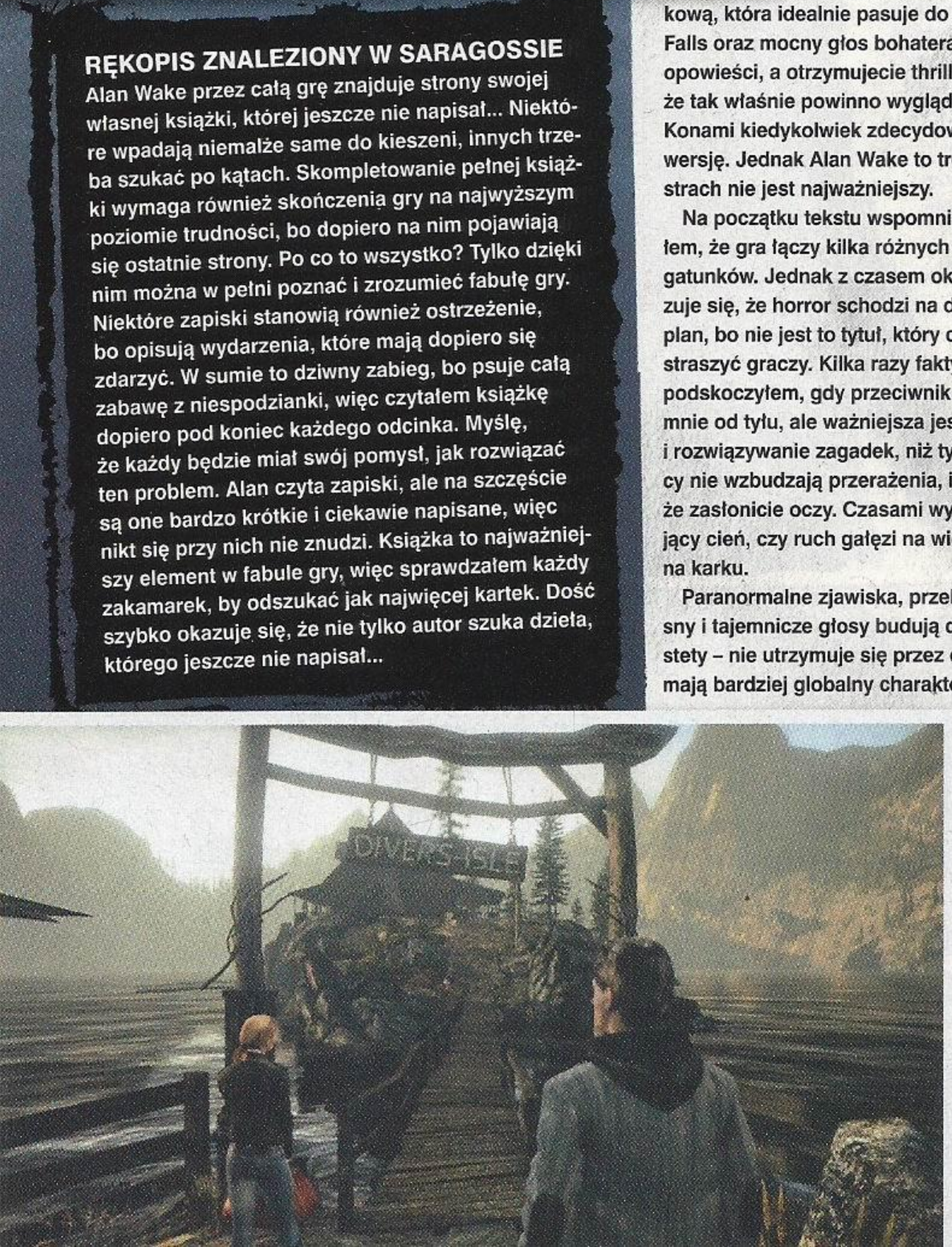
Na początku tekstu wspomniałem, że gra łączy kilka różnych gatunków. Jednak z czasem okazuje się, że horror schodzi na dalszy plan, bo nie jest to tytuł, który chce straszyć graczy. Kilka razy faktycznie podskoczyłem, gdy przeciwnik zaszedł mnie od tyłu, ale ważniejsza jest atmosfera zagrożenia i rozwiązywanie zagadek, niż typowe straszenie. Przeciwnicy nie wzbudzają przerażenia, ich projekty nie spowodują, że zasłonicie oczy. Czasami wystarczy jednak przemykający cień, czy ruch gałęzi na wietrze, by poczuć mrowienie na karku.

Paranormalne zjawiska, przebłyski pamięci, koszmarne sny i tajemnicze głosy budują duszny nastrój, który – niestety – nie utrzymuje się przez całą grę. Niektóre zjawiska mają bardziej globalny charakter i z czasem coraz większy rozmach. Na początku zobaczycie jak pęka żarówka w latarni, ale kilka godzin później będziecie świadkami przejęcia całego domu przez siły zła. Ma to swoje uzasadnienie w fabule, ale wyrywane drzewa, rozpadające się budynki, czy spadające z nieba wagony kolejki mimo wszystko psują klimat. Z jednej strony nie można narzekać na nudę, z drugiej – twórcy trochę przesadzili ze skalą niektórych akcji. Na szczęście fabuła mocno się trzyma i uzasadnia nawet najbardziej nieprawdopodobne wydarzenia, ale chwilami miałem dosyć wymiany ognia z cieniami i oglądania rozpadającego się otoczenia.

Sam pomysł ożywienia świata z książek może i nie jest nowy, ale gra odświeża go i redefiniuje

Alan Wake to bardzo nietypowa gra. Stawiająca na zagadki, atmosferę zagrożenia i różnorodną rozgrywkę. Jawa miesza się ze snem, rzeczywistość z fikcją literacką i do końca nie wiadomo, czy to, co właśnie oglądamy, to tylko uraz po wypadku, czy może prawdziwe wydarzenia. Alan wierzy w to, co widzi i chce uratować swoją żonę, choć większość napotkanych przez niego postaci uważa go za szaleńca. Nieliczni mu wierzą i chcą oszukać lub wykorzystać. Kilka osób oferuje pomoc lub chociaż zrozumienie, ale i na nich trzeba uważać. Ciężko tu stwierdzić, kto jest dobry, a kto zły i jakie ma intencje. Alan powoli odkrywa tajemnice Bright Falls, choć zwrotów akcji tu tyle, że podsumowania każdego odcinka faktycznie się przydają. Sam pomysł ożywienia świata z książek może i nie jest nowy, ale gra odświeża go i na nowo definiuje. Mnie się spodobał i nie pozwolił oderwać od pada.

Alan Wake nie ma konkurencji na X360, bo z latarką szukać podobnej przygody. I choć długo kazał na siebie czekać, to teraz nie ma to już większego znaczenia. Po kilku odcinkach i nocach z tym tytułem wiem, że było warto i zaraz wracam do Bright Falls, by dalej śledzić losy pisarza. Czy świetnie zbudowana atmosfera przełoży się na wysoką ocenę? O tym przekonacie sie z recenzji w następnym numerze NEO Plus. //Fax



RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED CZERWIEC 2010

ALAN WAKE
Tak, też ogormnie żałujemy, że nie mogliśmy jeszcze wystawić oceny. Po prostu dostaliśmy płytę z grą pod takim warunkiem. Co zarobi pan Wake?

RED DEAD REDEMPTION
To może być najlepsza gra Rockstar od... GTA IV. Western z otwartym światem i mnóstwem multiplayerowych zabaw.

SPLIT/SECOND: VELOCITY
Miejscami bardzo przypomina dobrego, starego Burnouta. Jak wypadnie?

Łatwo, coraz łatwiej

W numerze z listopada 2009 (NEO Plus #128) zamieściliśmy artykuł o dwudziestu czterech pierwszoligowych grach zapowiedzianych na pierwszy kwartał 2010 roku. Premierę kilku z nich przesunięto, ale i tak do tej pory zrecenzowaliśmy aż dwie trzecie z tych tytułów. Takiej zimy i wiosny jeszcze nie było, zresztą już o tym pisaliśmy, nie ma sensu się powtarzać.

Recenzje kolejnych dwóch gier z tej listy znajdziecie w tym numerze. Mowa o Splinter Cell: Conviction oraz Lost Planet 2. Niby dwa zupełnie różne tytuły, choć w obu się strzela, a kamera pokazuje akcję zza pleców bohatera, a jednak coś jeszcze je łączy. Otóż obie są łatwiejsze od poprzedniczek.

Gdyby chodziło o inne tytuły, nie byłoby w tym nic interesującego, ale mowa o Lost Planet 2 od Capcomu, a więc firmy słynącej z produkcji gier trudnych, o których czasami mówimy, że grając w nie można sobie połamać palce, oraz o Splinter Cell, czyli serii znanej ze swojej nieprzystępności i wysokiego poziomu trudności. Posłuchajcie tylko, co mówią osoby, które już grały w nowe przygody Sama Fishera: „do poprzednich części nie mogłem się przekonać, a w Conviction w końcu mogę grać, nie frustruję się koniecznością powtarzania misji po kilkanaście razy".

Wygląda na to, że gracze myślą podobnie, Splinter Cell sprzedaje się doskonale, w Wielkiej Brytanii pobił nawet inny hit Ubisoftu, casualowe Just Dance. Nawet Polacy chętnie go kupują, o czym świadczy pierwsze miejsce na liście sprzedaży gier w Empiku, a podobno z powodu piractwa w naszym kraju nikt nie kupuje gier na Xboxa 360...

Lost Planet 2 powstało z myślą o kooperacji, a wiadomo, że we czterech łatwiej się gra, niż samemu. Na dodatek wyleciał patent z pierwszej części z nieustannie kurczącą się energią potrzebną do ogrzania ciała bohatera, co jeszcze bardziej upraszcza rozgrywkę. Jeśli chcecie, żeby było ciężej, możecie ustawić to w opcjach, ale domyślny poziom trudności został skrojony na miarę przeciętnego gracza.

Ta zmiana filozofii Capcomu i Ubisoftu pokazuje, że prawdziwi hardcore'owcy, czyli osoby grające namiętnie, a przy tym szukające wyzwań, przestają mieć znaczenie dla wydawców. Tylko czy upraszczanie gier jest nowym zjawiskiem?

Gulash słusznie zauważył, że zapowiedziany przez Konami Rush'N Attack: Ex-Patriot to remake Green Beret, znanego z wysokiego poziomu trudności sidescrollowanego shootera. Powiedzcie, która gra wydana w latach osiemdziesiątych była łatwa? A jaka dzisiaj, może poza Demon's Souls, jest tak obrzydliwie trudna, że doprowadza do płaczu? Nowa Castlevania na taką się nie zapowiada, Kojima raczej nie pozwoli, żeby gracze rezygnowali z zabawy po pierwszym poziomie (standard w poprzednich częściach), bo w ten sposób zmarnowałby się ogrom pracy włożony w Lords of Shadow, a tym samym wyrzucono pieniądze wydawcy w błoto.

Gracze sami mówią, że chcą usiąść przed telewizorem i bezstresowo pobawić się godzinkę albo dwie. Konsole kupuje coraz więcej osób, które nie wychowały się na hardcore'owej Contrze, a nawet nie wiedzą co to Ninja Gaiden. Gry stały się rozrywką masową, a jednym z efektów ubocznych jest obniżanie poziomu trudności i nic nie zapowiada, aby miało się to w przyszłości zmienić. I właśnie dlatego plotka o tym, jakoby developer łatwego Heavenly Sword miał robić piątą część trudnego Devil May Cry nie brzmi wcale tak nonsensownie, jak mogłoby się wydawać.

//Mielu

60 **Lost Planet 2**
PlayStation 3, Xbox 360

64 **Dead To Rights: Retribution**
PlayStation 3, Xbox 360

66 **Final Fight: Double Impact**
PlayStation 3, Xbox 360

66 **Mass Effect 2: Kasumi's Stolen Memory**
Xbox 360

66 **Mega Man 10**
PlayStation 3, Xbox 360

67 **Lips: Party Classics**
Xbox 360

67 **Lips: I Love the 80's**
Xbox 360

68 **Skate 3**
PlayStation 3, Xbox 360

70 **Nier**
PlayStation 3, Xbox 360

72 **Sakura Wars: So Long, My Love**
Wii, PlayStation 2

73 **Grand Theft Auto IV: Episodes From Liberty City**
PlayStation 3

73 **Batman: Arkham Asylum – Game of the Year Edition**
PlayStation 3, Xbox 360

74 **2010 FIFA World Cup: South Africa**
PlayStation 3, Xbox 360

76 **Super Street Fighter IV**
PlayStation 3, Xbox 360

78 **Dead of Alive Paradise**
PSP

79 **Rune Factory Frontier**
Wii

79 **Just Dance**
wii

80 **Monster Hunter 3**
Wii

82 **Splinter Cell: Conviction**
Xbox 360

LOST PLANET 2

WIOSNA NA E.D.N. III, CAPCOM WRACA DO FORMY

txt: MIELU

PS3 | X360

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2 (16)
- Premiera: 11 maja
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Grałem zarówno sam, jak i z Mielem w koopie i bez wątpienia współpraca jest fajniejsza. To kawał pierwszoligowego japońskiego wygrzewu ze świetnym designem. W akcji wygląda lepiej niż na sceenach. **8/10**

Po przeciętnych Bionic Commando i Dark Void już powoli zaczynałem wątpić w Capcom Powerhouse, ale Lost Planet 2 szybko przypomniało mi, że kto, jak kto, ale „niebiesko-żółci" wiedzą, co się liczy w grach (to samo, co w dobrym electro).

Pierwsze kilkanaście minut rozgrywki jeszcze nie zwiastuje dobrej zabawy, powiedziałbym nawet, że jest nudnawo, ale akcja rozkręca się z chwilą napotkania pierwszego gigantycznego bossa, czyli Akrida zaliczanego do kategorii G. Wielki stwór zajmuje ponad pół ekranu i gdy okazuje się, że jednym ciosem odbiera bohaterowi niemal całą energię, a na dodatek nie wzruszają go tysiące pocisków wpakowane w jego cielsko, robi się emocjonująco.

Później jest tylko lepiej i nie wątpię, że Lost Planet 2 zostanie zapamiętane jako gra, w której toczyło się ponad dziesięć (nie zdradzę ile) epickich walk z ogromnymi albo chociaż bardzo dużymi bossami (bo nie wszyscy są gigantyczni, choć postać kierowana przez gracza i tak jest przy nich żałośnie mała). Może zabrzmi to jak herezja, ale niemal przy każdej takiej potyczce bawiłem się lepiej niż przy obronie Jacinto pod koniec Gears of War 2. Tak, wciąż nie mogę przeżyć rozczarowującego zakończenia tej świetnej gry i jak dla mnie w ten sposób Capcom wyrównał rachunki z Epic.

MECHWARRIOR Vital Suit, w skrócie VS, to niewielkie mechy (avatarowe), niektóre bardzo małe, wyposażone w jedną broń i ledwo zakrywające ciało pilota, inne ciężkie, duże, z silnikami unoszącymi je w powietrzu. Wszystkie są świetne, chcę mechy w Gearsach!

GLOBALNE OCIEPLENIE

Pierwsza część Lost Planet ukazała się tuż po Gears of War, w czym należy upatrywać przyczyny braku popularności, jaką gra mogłaby zyskać, gdyby Capcom przyspieszył premierę i wyprzedził Epic. To znaczy, Lost Planet było popularne, nabywców szybko znalazło ponad milion egzemplarzy gry (wtedy jeszcze był to exclusive dla X360), ale to Marcus Fenix walczący z Locustami rozpala dziś wyobraźnię graczy, a nie Wayne strzelający do Akridów zamieszkujących pokrytą śniegiem planetę E.D.N. III. Co w tej sytuacji zrobił Capcom? Zmienił grę na tyle, na ile było to możliwe bez całkowitego zerwania z założeniami pierwszej części.

Akcja toczy się dziesięć lat po wydarzeniach z Lost Planet, walki kosmicznych piratów z Akridami kategorii G oraz wątpliwa działalność NEVEC i kilka innych czynników doprowadziły do ocieplenia klimatu. Zaledwie dekada wystarczyła, by na E.D.N. III pojawiły się dżungle i pustynie, a śnieg niemal całkiem zniknął. Biały jest właściwie tylko krótki epilog stanowiący ukłon w stronę fanów, a później jeszcze tylko w jednym rozdziale robi się mroźno, co tylko pokazuje, jak bardzo Capcom chciał zacząć przygodę z Lost Planet od nowa. Z jednej strony fajnie, bo poziomy są o wiele bardziej różnorodne niż poprzednio, uważam jednak, że autorzy przesadzili niemal całkiem rezygnując ze śniegowych etapów; miały one swój unikalny feeling, przyzwyczaiłem się do widoku Akridów wyłaniających się spod białego puchu i do atmosfery zagrożenia, gdy robale znikały mi z oczu chowając się w zamieci.

Tym razem dominuje barwa pomarańczowa, pomijam już, że słabe punkty Akridów zaznaczone są tym kolorem (żeby dało się je łatwo dostrzec... na śniegu). Nie obraziłbym się, też gdyby wycięto kilka etapów z akcją rozgrywającą się na pojeździe (niekoniecznie jest to pociąg, ale ciii...) pędzącym przez pustynię.

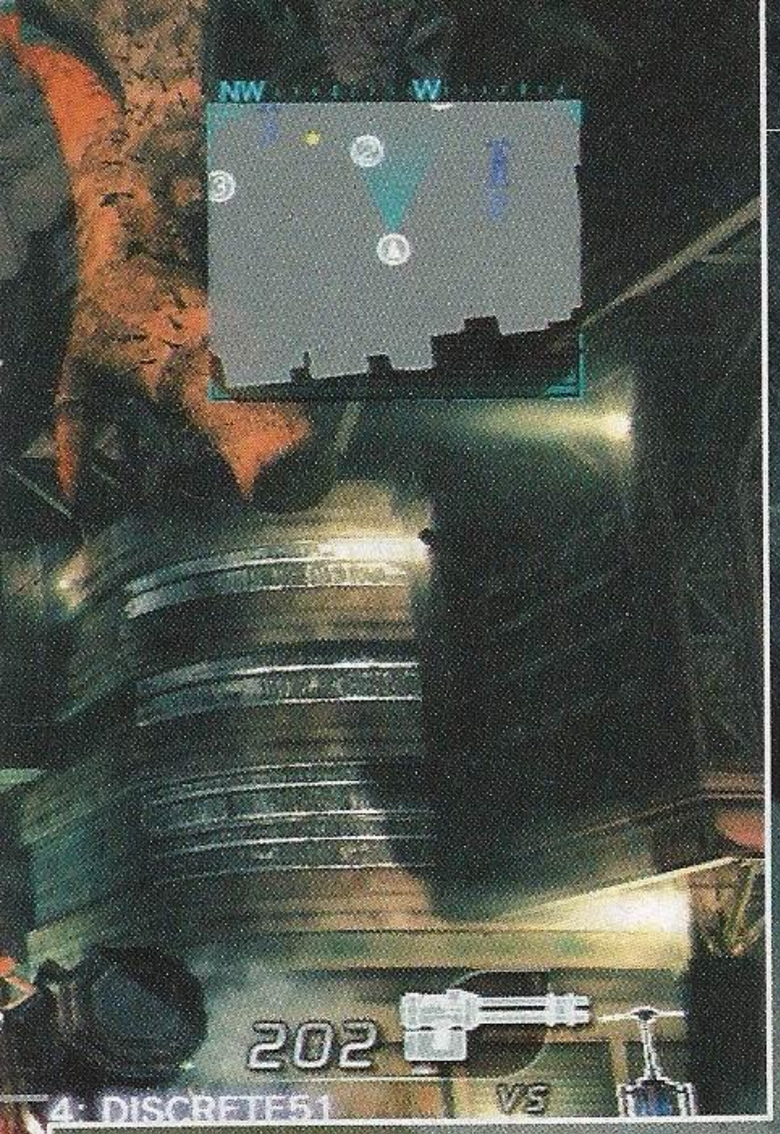
PIĘKNE WIDOKI

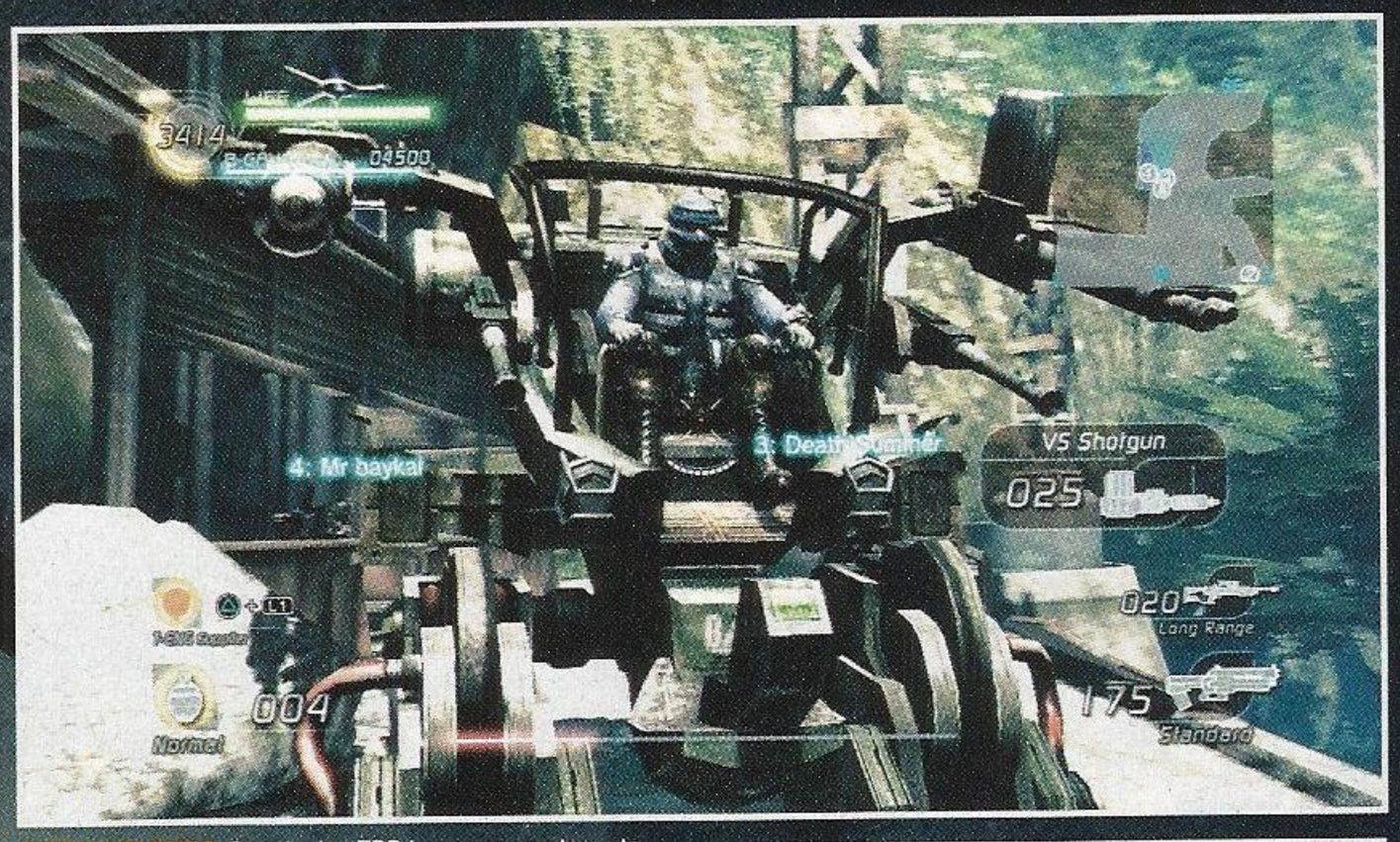
W poprzednim numerze NEO+ Fax w zapowiedzi LP2 narzekał właśnie na wygląd poziomu z pociągiem i miał rację. Połączenie piasku, rdzy żrącej wagony, postaci w jasnych strojach oraz pomarańczowych wybuchów, prezentuje się nieciekawie. Z otwartymi ramionami przywitałbym kilka dodatkowych misji w dżungli. Zieleń drzew w połączeniu z eksplozjami jest szalenie efektowna, chociaż gałek ocznych nie masakrują piękne widoki rodem z pierwszego Crysis.

PARTNERZY SĄ ABSOLUTNIE NIEZBĘDNI, BO DAJĄ GRACZOWI CHWILĘ ODDECHU, GDY WRÓG KONCENTRUJE SIĘ NA NICH

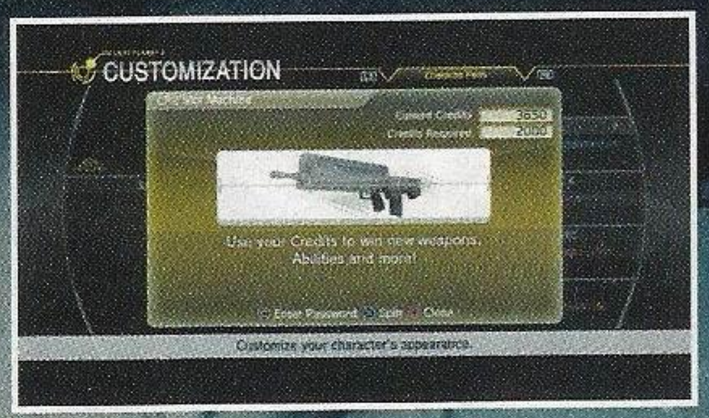
Capcom może zachwalać swój silnik MT Framework, na którym powstawało Lost Planet 2, a wcześniej Resident Evil 5, ale wrażenie zrobiło na mnie tylko kilka rzeczy: wybuchy, śnieg i deszcz, kapitalne oświetlenie oraz wielkość Akridów kategorii G. Nie zauważyłem przenikania się obiektów, ale już animacji zdarzało się chrupnąć, a poza tym przy łapaniu screenów wyszło to samo, co przy RE5 – obraz rozmywany jest na potęgę, Capcom w ten sposób trochę oszukuje ukrywając słabsze strony oprawy graficznej. Dopóki jednak gra w akcji wygląda świetnie, nie mam zamiaru się czepiać.

A Lost Planet 2 wygląda kapitalnie, zwłaszcza w dżungli, ale również pod sam koniec, gdy dodatkowo kamera pokazuje akcję delikatnie pod kątem, w nocy podczas deszczu, w trakcie podwodnej misji oraz... Nie będę dalej spoilował, sami powinniście zobaczyć, na szczególną uwagę zasługuje początek szóstego, ostatniego epizodu.



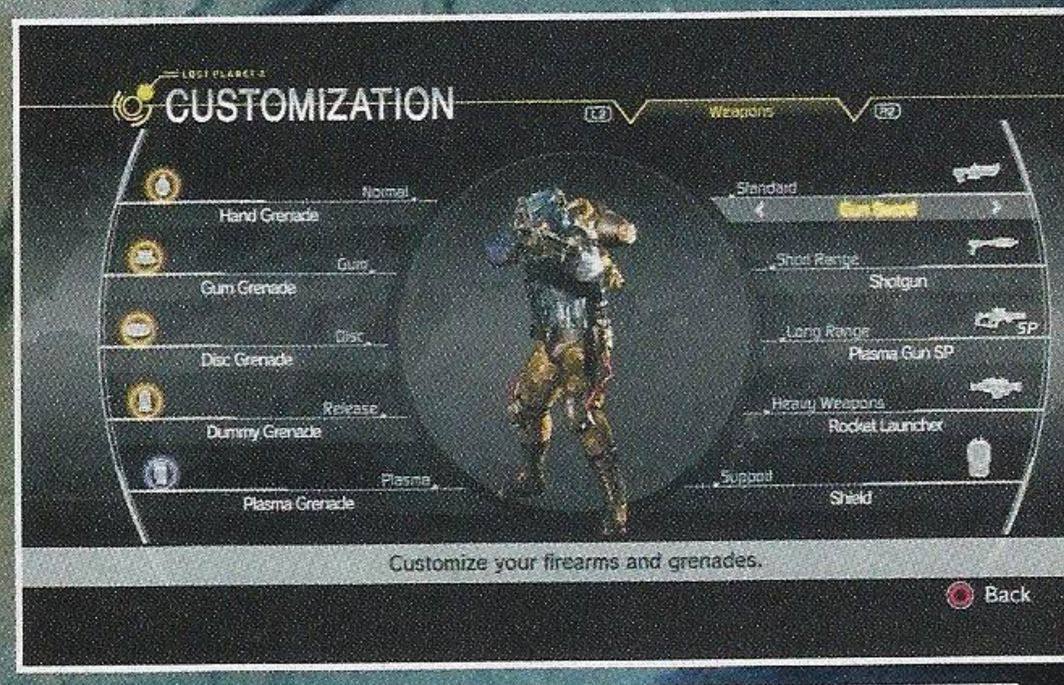


GDZIE OSŁONA? Strzelanina TPP bez cover systemu to dzisiaj rzadkość, ale nie zdarzyło mi się narzekać na brak możliwości przyklejenia się do osłony. Przeciwnie, dużo chętniej doprowadzałem do konfrontacji. W Lost Planet 2 czułem się mocny.



NIEZŁY ZONK

Zaliczając kolejne epizody otrzymuje się kredyty niezbędne do wzięcia udziału w losowaniu broni, umiejętności, ale także nieprzydatnych gestów albo, jeszcze gorzej, tytułów, jakie można nadać postaci (workaholic, man on fire i takie tam). Kogoś w Capcomie pogięło, jeśli uważa, że głupi podpis czy możliwość machnięcia ręką, są warte tyle samo, co nowy karabin. Nie podoba mi się ten system, ale oprócz tego jest jeszcze jeden sposób na odblokowanie ciuchów dla postaci, a jest nim po prostu levelowanie. Co dziesięć poziomów gra rozdaje bonusy. Problem w tym, że za pierwszym razem w Lost Planet 2 gra się różnymi postaciami, a dopiero później pojawia się opcja przechodzenia kampanii wybranym przez siebie bohaterem. Jak dla mnie Capcom przekombinował, chociaż wiem, że chodziło o zachęcenie graczy do wielokrotnego przechodzenia gry.



Każdy epizod podzielony jest na kilka rozdziałów, a te z kolei na akty i trzeba zaliczyć wszystkie, żeby zapisać stan gry, dostać ocenę i punkty doświadczenia. Oznacza to, że jeśli chcecie podlevelować swoją postać albo zdobyć kredyty niezbędne do odblokowania nowych broni i umiejętności, musicie przejść cały rozdział od początku do końca. Gorzej, gdy trzeba nagle odejść od konsoli, albo ją wyłączyć, bo później w menu nie znajdziecie opcji załadowania save'a.

Capcom dziwnie to wymyślił, przygotowując jedno menu dla zabawy w pojedynkę i w kooperacji. Gracz tak jakby za każdym razem zakłada nową grę jako host i wybiera, który rozdział jakiego epizodu chce przechodzić i czy zaprosi znajomych do wspólnej zabawy albo zagra z drugim graczem na podzielonym ekranie. Czyli, jeśli przykładowo skończyliście na 5-2, żeby kontynuować grę musicie założyć grę, wybrać rozdział 5-3 i ewentualnie zmienić poziom trudności oraz liczbę partnerów sterowanych przez konsolę. Bo, czego jeszcze

QUICK TIME EVENT PO JAPOŃSKU

Dwa albo trzy razy gra zmusiła mnie do wciśnięcia przycisku wyświetlonego na ekranie. QTE w Lost Planet 2 są słabe, kompletnie nic nie wnoszą, czasu na wciśnięcie jest za dużo, dynamiki nie ma w tym żadnej. Absolutnie zbędny dodatek.

nie wiecie, LP2 stawia na kooperację czterech bohaterów, ale równie dobrze można grę ukończyć w pojedynkę bez wsparcia ogniowego innych graczy lub partnerów sterowanych przez konsolę.

PARSZYWA CZWÓRKA

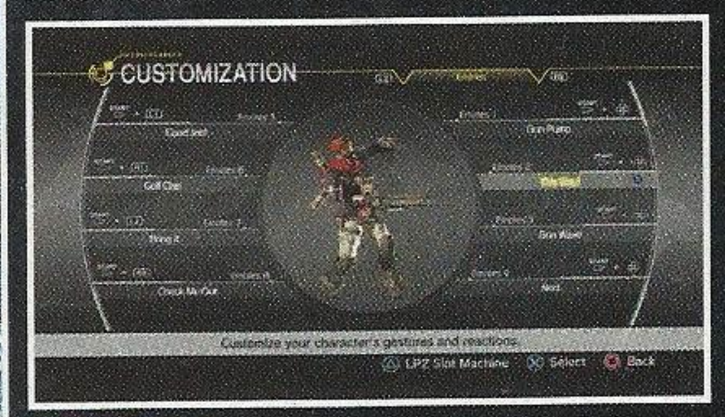
Po ukończeniu zabawy próbowałem grać samemu i do tego na hardzie, nawet nieźle mi szło, bossmonster wydawał się jakby mniej agresywny, choć powinien mnie błyskawicznie rozjechać skoro jego uwaga była skupiona na mnie. Mam jednak w pamięci takie momenty, których nie wyobrażam sobie przetrwać będąc osamotnionym. Partnerzy są absolutnie niezbędni, bo dają graczowi chwilę oddechu, gdy wróg koncentruje się na nich, zwłaszcza jeśli jest to VS, czyli tutejszy mech wyposażony przykładowo w dwa gatlingi. Można go pokonać samemu, szczególnie shotgun robi na nim wrażenie (nie jest aż tak strasznym przeciwnikiem, jak pisał Fax), ale trzeba wykazać się cierpliwością i skillem. Co innego, gdy zostanie ostrzelany z czterech stron, oberwie granatami, albo nawet z bazooki. Konsola ma na uwadze, że co cztery lufy, to nie jedna i pcha sterowane przez siebie postacie do walki, a nie chowa za plecami gracza.

Nawet najlepsza SI nie zastępuje żywego partnera, chociaż miałem obawy, czy gra nie stanie się znacznie trudniejsza, gdy do zabawy dołączą chłopaki z eNplusa. Chodzi mi o pasek energii drużyny, który skraca się, kiedy ginie postać sterowana przez gracza. Gdy konsola jest za sterami, partnerzy mogą przyjąć nawet pięć ton ołowiu, a pasek ani drgnie, więc pod tym względem samemu gra się łatwiej. Okazało się, że niepotrzebnie się obawiałem. Owszem, nieostrożnie pchając się przed siebie można szybko sprowokować wyświetlenie napisu Mission Failed. Z drugiej strony, możliwa jest prawdziwa współpraca, podział ról i obowiązków, wdrażanie taktyk walki, czego nie da się uzyskać w zabawie z botami, tym bardziej,

AKRIDY KATEGORII G
fauna i flora E.D.N. III i coś ponadto

Walki z ponad dziesięcioma bossami na długo zapadną Wam w pamięci. To najlepszy element gry

Nie wszyscy szefowie są ogromni, nawet nie wszyscy są Akridami, zdarza się, że trzeba rozprawić się z superczołgiem albo wielkim pojazdem sunącym przez pustynię. Nie zamierzam zdradzać zbyt wielu szczegółów, sami powinniście zagrać i zobaczyć, co wymyśliły mózgi z Capcom. Co prawda, po Shadow of the Colossus przeciwnicy kilkadziesiąt razy więksi od bohatera to już nic oryginalnego, ale mimo to jakoś nie potrafię powstrzymać opadu szczęki, gdy wielki stwór wskakuje na budynek, opuszcza gigantyczny łeb w kierunku ziemi akurat tuż obok bohatera i wydaje z siebie ryk bojowy. Starcia z bossami są różnorodne, w niektórych liczą się zręczne palce, silna broń i dobry pancerz – polecam zbroję bojową, która co prawda nie jest równie wytrzymała, co szkielet VSa, ale daje poczucie bezpieczeństwa, bo jak człowiek gania pod nogami wielkiej bestii bez żadnej osłony, to co chwila musi się leczyć, co jest irytującym procesem, bo należy wcisnąć i przytrzymać Start (trzeba również mieć T-energię, bo bez niej nie działa urządzenie leczące, czyli tak zwany harmonizer). Czasami trzeba wykombinować, co zrobić, żeby zwyciężyć. Autorzy ograniczyli podpowiedzi do minimum, nieraz kompletnie nie wiadomo, o co chodzi, a na domiar złego strzelanie do monstrów nigdy nie przynosi natychmiastowego rezultatu – dopiero po władowaniu w ogromne cielsko kilkuset (kilku tysięcy?) nabojów widać, czy atak przynosi skutek czy nie. Bywa nerwowo, ale to chyba kwestia opanowania, bo im dłużej grałem, tym rzadziej ginąłem.



KUSTOMIZACJA postaci byłaby zabawna, gdyby ciuchy dało się łatwiej odblokować, zmieniałem wygląd bohaterów po to, żeby lepiej prezentowali się na screenach

HOOK ME UP Powróciła linka z hakiem, bywa przydatna, trzeba jednak uważać, żeby bohater nie zahaczył o coś w locie, zwłaszcza przy przeskakiwaniu z jednego pociągu na drugi. Kilka razy głupio zginąłem przez nieuwagę.

LICZBA PATENTÓW PRZYTŁACZA, AŻ CIĘŻKO JE WSZYSTKIE OGARNĄĆ. SĄ WALKI NA DUŻYCH, WIELOPOZIOMOWYCH ARENACH, GDZIE PRZYDAJE SIĘ LINKA Z HAKIEM, GDY NA INNYM, NIBY PODOBNYM POZIOMIE, ZMNIEJSZONA JEST GRAWITACJA

KOPALNIA POMYSŁÓW

Ukończenie gry na normalnym poziomie trudności w pojedynkę (z trzema kompanami prowadzonymi przez konsolę) zajęło mi trzynaście godzin i ani razu nie poczułem się znudzony zabawą. Capcomowi udało się zadbać o różnorodność poziomów oraz celów misji, przy jednoczesnym utrzymaniu wysokiego tempa rozgrywki i dopilnowaniu, by gra nawet na moment nie przestała być radosną strzelaniną.

Liczba patentów przytłacza, aż ciężko je wszystkie ogarnąć. Są walki na dużych, wielopoziomowych arenach, gdzie przydaje się linka z hakiem, gdy na innym, niby podobnym poziomie, zmniejszona jest grawitacja i postacie skaczą nawet na kilkadziesiąt metrów. Za chwilę walka toczy się na pędzącym pociągu i trzeba strącać wrogów z drugiego składu jadącego obok, a następnie samemu przeskoczyć na niego i tak skacząc z jednego na drugi dostać się do lokomotywy. Jest atakowanie i obrona nazwijmy to umownie bazy, błądzenie w ciemnościach niemalże po omacku, gdy wokół do ataku szykuje się kilkanaście Akridów, latanie na jetpacku, walki na ruchomych podłogach w jakiejś fabryce, przemykanie po cichu, żeby nie dać się zauważyć szperaczom, bo od razu do głosu dochodzą snajperzy. Trzeba nawet pilotować latającego VSa, albo strzelać z wielkiego działa, ale konsumuje to T-energię, a gdy jej zabraknie. nie można ani strzelać, ani się uleczyć, więc partnerzy muszą podzielić się swoimi zapasami.

A skoro mowa o energii, poprzednio nieustannie się zużywała, bohater umierał z zimna, gdy się wyczerpała. Tym razem, dzięki dwóm umiejętnościom dostępnym od początku gry, energia się nie zużywa, a postacie nie giną. Tyle tylko, że zajmują one dwa sloty, w które można by wsadzić inne umiejętności odblokowane w trakcie zabawy. Może pozwolić na utratę zdrowia, w zamian zwiększając liczbę punktów, jakie gra przyznaje po ukończeniu rozdziału? Taka opcja przypadnie do gustu każdemu, kto zechce utrudnić sobie zabawę grając z nożem na gardle, jak w pierwszym Lost Planet, a w kombinacji z wysokim poziomem trudności i brakiem partnerów może zmienić to LP2 w zabójczo trudny tytuł w prawdziwie capcomowym stylu.

SUPER SEQUEL

Wiem, że ktoś nazwie Lost Planet 2 głupią grą i nawet będzie miał sporo racji, bo w zasadzie chodzi tylko o to, żeby nie zdejmować palca ze spustu. Należy jednak docenić ogrom pracy włożony w ten przedwczesny restart marki, to nie jest kolejny nudny shooter TPP, jakich wiele – gdzie indziej znajdziecie tak kapitalne i emocjonujące walki z gigantycznymi wręcz bossami, kooperację dla czterech, mnóstwo małych i dużych pomysłów, dzięki którym strzelanie do wrogów nie nudzi nawet po kilkunastu godzinach? Nie jest to aż tak genialna gra, jak Resident Evil 4, ale Capcom udowadnia nią, że po dwóch słabszych tytułach (tworzonych poza Japonią) firma powraca do wysokiej formy – oby tak dalej, kiedy wreszcie powstanie next-genowa Onimusha?

I tak, jak na sequel Lost Planet nie czekałem, tak teraz trzymam kciuki za rychłą premierę trzeciej części, w której, mam nadzieję, zostanie poprawione sterowanie, no bo kto to widział, żeby trzeba było wcisnąć lewą gałkę, wychylić ją i nacisnąć przycisk skoku, aby wykonać panterkę? ■■

OCENA 8,5/10

+ MISJE, MIEJSCÓWKI, BRONIE, KOOPERACJA, SI, BOSSOWIE
− DROBNE BŁĘDY SI, SPLIT-SCREEN, LOSOWANIE BRONI

KOOPERACYJNY WYGRZEW ROKU

ZIELONY BEŁKOT

Nie podzielam entuzjazmu Faxa odnośnie fabuły. Jest trzech różnych bohaterów (każdy z nich dowodzi czteroosobowym oddziałem) i co chwila akcja przeskakuje pomiędzy nimi, więc szybko można się pogubić, tym bardziej, że skrywają twarze pod maskami, a na początku wszystkie wydają się takie same. Różne wątki luźno połączono (to jak spleciono losy bohaterów woła o pomstę do nieba), wielu nie wyjaśniono. Generalnie chodzi o ochronę życia wszelakiego na E.D.N. III przed zagładą, na siłę można doszukiwać się jakiegoś przesłania, ale radzę odpuścić. Za to miło słucha się dialogów, są głupawe, ale dobrze przeczytane. Jednemu bohaterowi głos podłożył nawet Cam Clarke, czyli Liquid Snake z MGS!

txt: GULASH

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

BEZ REWELACJI, ALE I TAK POWYŻEJ OCZEKIWAŃ

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: Volatile
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Prosta, wesoła, a do tego brutalna i głupia strzelanka – właśnie takie gry lubię, ale „obiektywnie" patrząc jest to przeciętny tytuł, gorszy od Wet, więc ocena też niższa. 6/10

Z grami jest podobnie, jak z filmami. Są wysokobudżetowe blockbustery, nastawione na wielomilionowy sukces, ze znaną obsadą i doświadczonym reżyserem. Powstają również niskobudżetowe, pomysłowe produkcje, które nie mogą liczyć na aktorów z pierwszej ligi, jest kino ambitne, wreszcie jest cała osobna kategoria filmów akcji, które zwykle ląduje prosto na DVD, bo kina i tak są zawalone pierwszoligowymi premierami. Jak choćby filmy z van Dammem, Dolphem Lundgrenem, czy Michaelem Jai White (widzieliście *Blood and Bone*? Spoko!).

Dead to Rights: Retribution jest właśnie taką pozycją. Nie sili się na nic ambitnego, nie próbuje przecierać nowych szlaków, ale po prostu bawi i robi to na tyle dobrze, że gdy miałem zamiar, jak mam to w zwyczaju, tylko obejrzeć nową grę – po kilku minutach postanowiłem pograć dłużej, a w konsekwencji ją zrecenzować. Dałem się złapać na haczyk.

OSTATNI TWARDZIEL

Jack Slate to twardy i nieprzekupny glina z przesiąkniętego przestępczością Grant City, który wplątuje się w niezłą aferę. Do tego dochodzą pobudki osobiste i mamy już pełny obraz dobrego policjanta nieustępliwie ścigającego obmierzłych złoczyńców. Grant City to niemal Gotham, bezlitośnie rządzą nim gangi mordujące dzielnych policjantów – nic dziwnego zatem, że ci również nie okazują im litości. Oszczędzę Wam spojlerów i opisów fabuły, która – choć nie zasługuje na oklaski – trzyma się kupy i jest dobrze przedstawiona za pomocą renderowanych filmików, monologów bohatera oraz dialogów z innymi postaciami. Warto jednak dodać, że gra jest maksymalnie brutalna, krwawa oraz bezlitosna – co prawda zdarzają się też elementy humorystyczne, ale to jednak jatka tylko i wyłącznie dla dorosłych.

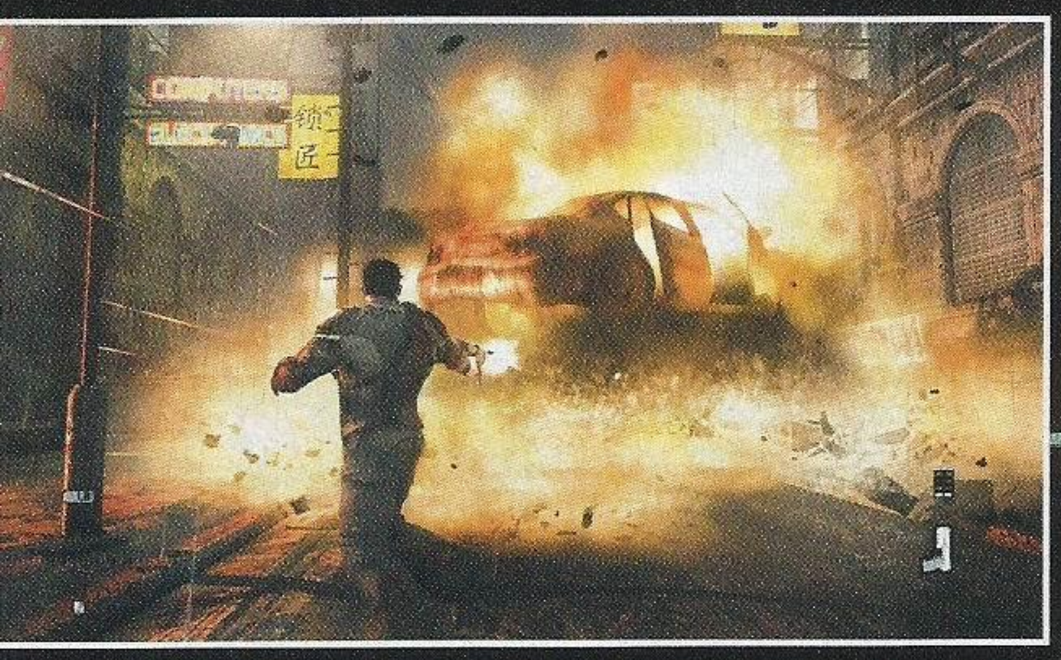
Autorzy gry, świeża ekipa Volatile Games, nazywają ją hybrydą taktycznego shootera i mordobicia, i to chyba faktycznie najlepsze określenie. Rzeczywiście, będzie zarówno strzelanie, jak i pranie oprychów, ale także zabawy z czworonogiem – najlepszym przyjacielem człowieka. Jack w swej krucjacie nie jest sam – towarzyszy mu dzielny wilczur Shadow, który nie tylko wspiera go podczas walki, ale i bywa grywalną postacią. Ale o tym za chwilę.

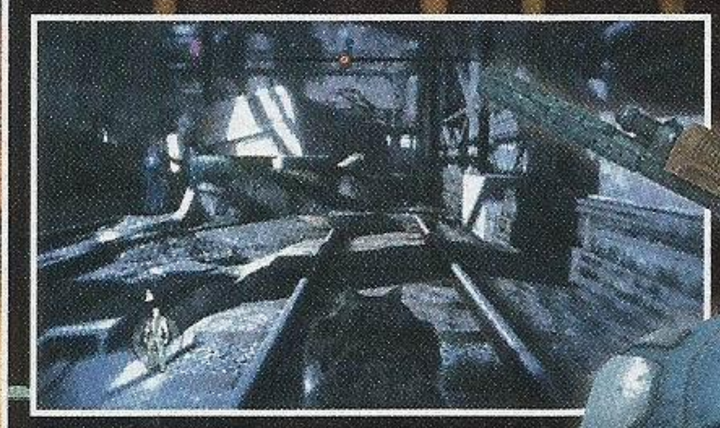
W Dead To Rights: Retribution akcję obserwujemy zza pleców bohatera, w standardowym widoku TPP. Rozgrywka zbliżona jest do klasyków gatunku – odpowiednio Gears of War na jednej platformie i Uncharted 2 na drugiej – czyli podbieganie, krycie się za ulegającymi zniszczeniu osłonami, przeskakiwanie ich oraz niemalże płynne przechodzenie z jednej do drugiej, wychylanie się by przycelować na lekkim zoomie i wystrzelić celną serię w przeciwnika.

Strzelanie jest porządne i sycące, co prawda w przeciwnika trzeba posłać naprawdę konkretną serię, żeby padł, o ile nie zapakuje mu się headshota, ale to przerysowana gra video i nie wymagajmy realizmu czy też anal-izmu à la Counter-Strike. Tak czy inaczej, są shotguny, pistolety, karabiny maszynowe, uzi, bazooki, snajperki, granaty do rzucania, słowem – całkiem przyjemny arsenał. Amunicja kończy się jednak szybko i pozostaje zbierać broń przeciwników, albo wyrwać im ją z ręki. Zresztą przeciwnicy, gdy dopuszczeni blisko, często wytrącają Jackowi z ręki spluwę i pozostaje walczyć…

HAND TO HAND

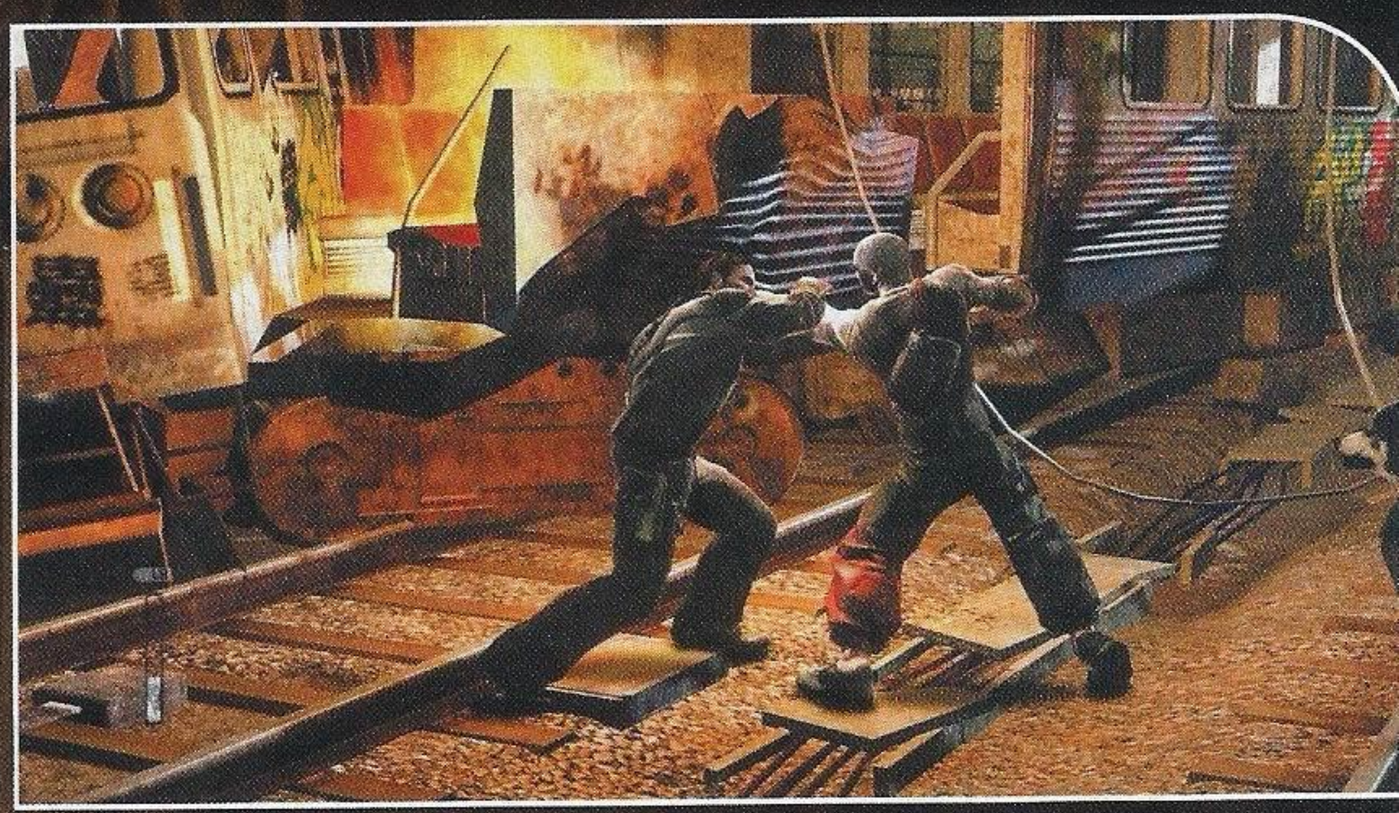
No właśnie. Do strzelania dochodzi drugi zasługujący na osobny akapit element gry, czyli walka wręcz. Widać, że autorzy porządnie się nad tym napracowali – wystarczy w menu podejrzeć listę combosów; zajmuje trzy strony! Co prawda w ferworze walki i tak wykorzystuje się kilka podstawowych, ale warto wiedzieć, że bohater





GOOD BOY! Jak wiadomo, psy widzą świat w czerni i bieli, co starano się oddać zubożając nieco paletę kolorów podczas gry Shadowem.

SHOOT'EM UP Początek gry jest najbardziej wybuchowy, ale jednocześnie najbardziej absurdalny. Przypomina połączenie wszystkich najśmieszniejszych akcji ze Szklanej pułapki 4.0, 2012 i kilku innych nafaszerowanych eksplozjami filmów. Z jednej strony nie ma czasu na nudę, ale umysł można spokojnie wyłączyć.



TO OCZYWISTE, że mnóstwo rzeczy w tej grze można było zrobić lepiej i ambitniej, ale to, co jest, w zupełności wystarcza na siedem godzin brutalnej zabawy na niezłym poziomie. O ile ktoś lubi taką bezmyślną młóckę, bo z pewnością nie każdy. Ba, z pewnością nikt jej nie lubi, przecież gry są sztuką...

...A TERAZ przyznajcie się kto oglądał Universal Soldier 3: Regeneration? Moim zdaniem jedna z najlepszych ról Jean-Claude'a, zaraz po JCVD ;) Wiadomo – „oficjalnie" nikt tych filmów nie ogląda, ale skąd w takim razie bierze się kasa na kolejne?

ma lekki i silny cios, blok, a także guard breaka, jak nazwa wskazuje przełamującego gardę przeciwnika. Z tych kilku ciosów można kleić potężne comba, a nie wszyscy przeciwnicy padają po kilku strzałach – już na średnim poziomie trudności twarde z nich skurczybyki. Wroga można złapać, a trzymanego prać do upadłego, albo rzucić nim w nadbiegającą gromadę lub cisnąć za barierkę jeśli akcja toczy się na przykład na moście. Można też skuć typa i zasłonić się nim niczym tarczą. Są countery, kiedy wciśnie się blok na milisekundy przed kontaktem z pięścią przeciwnika, wreszcie są również efektowne finishery – kamera pokazuje Jacka katującego i wykańczającego w trzech ciosach przeciwnika.

Jeszcze jedna ciekawostka – w początkowej fazie walki Jack może wyrwać broń przeciwnikowi, po czym automatycznie celuje mu w głowę, można więc sprawę zakończyć headshotem, o ile łobuz się nie wywinie.

Z powyższego akapitu wynika, że to całkiem rozbudowany system – prawda? Tak jest w istocie. Ale jest jeszcze przecież wierny czworonóg.

SHADOW... ZAGRYŹ, UDUŚ!

Shadow nie tylko, jak każdy pies, tarza się w resztkach jedzenia – to także wyborny killer. Wystarczy, że gracz wciśnie „górę" na krzyżaku patrząc na przeciwnika, a wyda psu komendę „zabij". O tak, wilczur bezlitośnie rzuca się do gardła, krew się leje, wróg kona w męczarniach. Wciskając „dół" przywołujemy psa. Shadow może również przynieść w pysku broń swojemu panu. O tym, jak fajny jest system DTR:R niech świadczy fakt, że przeciwnicy potrafią również skontrować atak psa – widzimy, jak Shadow szarpie typa za rękę, a ten robi uniki. Wtedy może nawet postrzelić dzielnego pomocnika i konieczna będzie interwencja Jacka, by kundel pozbierał się do kupy.

WYSTARCZY, ŻE GRACZ WCIŚNIE „GÓRĘ" NA KRZYŻAKU PATRZĄC NA PRZECIWNIKA, A WYDA PSU KOMENDĘ „ZABIJ". WILCZUR BEZLITOŚNIE RZUCA SIĘ DO GARDŁA, KREW SIĘ LEJE, WRÓG KONA W MĘCZARNIACH

Trafiając w łby przeciwników i wypłacając im porządne chleby i kopy, Jack ładuje swój Focus, czyli po naszemu bullet time – wystarczy wdusić L1/LB, by spowolnić czas dookoła bohatera. Klasyczna akcja i bardzo przydatna w grupie przeciwników.

Niestety, kamera sprawuje się momentami bardzo źle, dezorientując gracza i zmuszając go do młócki na oślep. Autorzy przewidzieli także i ten fakt; wystarczy wychylić gałkę w odpowiednim kierunku w momencie zadawania ciosu, by plomba poleciała w daną stronę, a gracz miał czas na ręczne skorygowanie kamery.

Nie powiedziałem jeszcze, że w grze występują sekcje, w których kierujemy świetnie animowanym psem, mającym za zadanie na przykład przynieść swemu panu klucze. Będzie też sikanie... Hehe. To typowa skradanka; trzymając lewy spust włączamy tryb skradania się czworonoga włącznie z „psim wzrokiem" – Shadow widzi zarys przeciwnika przez ściany. Może zaszczekać lub cicho chrząknąć zwracając uwagę i wywołując wroga do sprawdzenia miejscówki, po czym bezlitośnie zatopić mu kły w gardzieli, a następnie... zatargać i ukryć ciało w jakimś kącie, by inni się nie dowiedzieli o mordzie.

UNREALEM STOI

Konstrukcja leveli jest standardowa; to połączone korytarze na ogół z jednym wejściem i wyjściem – nie ma możliwości się zgubić. Oprawa gry jest porządna, choć bez fajerwerków, ale zdecydowanie nie nazwałbym DTR:R brzydką grą. Jest Unreal Engine, jest ragdoll, są niebrzydkie wybuchy. Większość akcji toczy się w nocy, czasem w deszczu, jest więc sporo zabawy z oświetleniem i cieniami. Trafił się nawet level naw pędzącym pociągu, a także i na wagonach. Porządnie oteksturowano magazyny, hale, śmierdzące brudem ulice – Grant City to zdecydowanie nie Wersal. Klimatyczna muzyczka i okrzyki, w tym przerysowany i rzucający często, za często fuckami Slate na pierwszym planie, dopełniają obrazu.

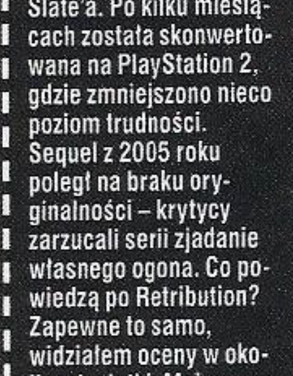
Gra mi się zwyczajnie spodobała. Krwawy shooter z rozbudowaną młócką był najwyraźniej tym, czego było mi potrzeba. To solidne rzemiosło klasy B. ■■

OCENA **6.9**/10

+ PORZĄDNA JATKA, MIKS SHOOTERA Z MORDOKLEPKĄ, SHADOW
▩ WARIUJĄCA KAMERA, BRAK MULTI – KOOP BYŁBY NA MIEJSCU

ZAGRAJ I ZAPOMNIJ, ALE BĘDZIE CAŁKIEM FAJNIE

ERASE/REWIND



Retribution to tak naprawdę reboot serii. Pierwsze Dead to Rights ukazało się w 2002 roku wyłącznie na Xboksie. To była trudna i wymagająca, zbierająca całkiem niezłe oceny gra. Zawierała podobny miks strzelaniny z mordobiciem, był także Shadow, a nawet nieco podobny zarys scenariusza, również z tragedią rodzinną Slate'a. Po kilku miesiącach została skonwertowana na PlayStation 2, gdzie zmniejszono nieco poziom trudności. Sequel z 2005 roku poległ na braku oryginalności – krytycy zarzucali serii zjadanie własnego ogona. Co powiedzą po Retribution? Zapewne to samo, widziałem oceny w okolicach piątki. Moim zdaniem niesłusznie.

MASS EFFECT 2: KASUMI'S STOLEN MEMORY

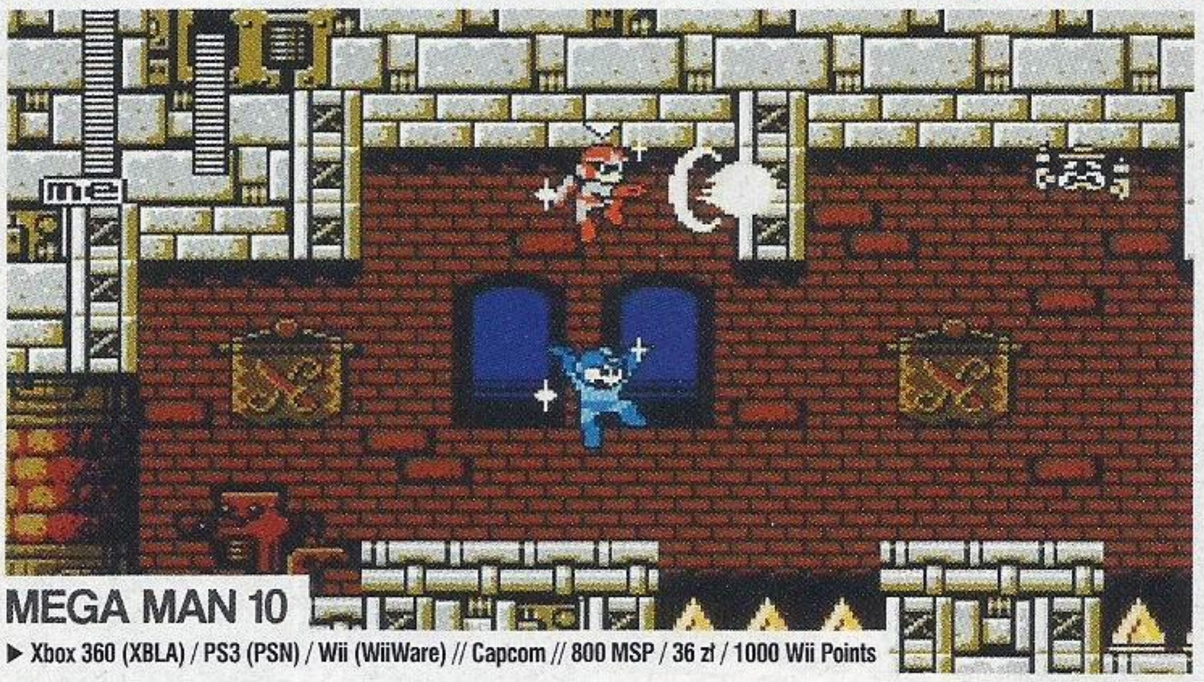
▶ Xbox 360 (XBLA) // BioWare // 560 MSP

Bardzo się bałem o najnowszy, płatny dodatek do Mass Effect 2. Pierwsza część doczekała się dwóch, bardzo przeciętnych DLC, więc zastanawiałem się, czy BioWare sprostają wyzwaniu. Niestety, bezpłatne zestawy misji, które można pobrać poprzez Cerberus Network, nie nastawiały optymistycznie.

Firewalker to kilka zabawnych zadań, które należy wykonać w maszynie bojowej o nazwie Hammerhead. Wszystkie są krótkie i nudne, więc dobrze, że nie trzeba za nie płacić. Dołączenie dodatkowej postaci do drużyny, czyli Zaeeda Massani, też odbywa się w nędznych okolicznościach, choć sama postać przydaje się na wyższych poziomach trudności. Sami więc przyznacie, że po takich „atrakcjach" można mieć wątpliwości, co do Kasumi's Stolen Memory. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy okazało się, że to jedna z najlepszych misji w Mass Effect 2. Już sam jej początek zaskakuje, bo Kasumi kontaktuje się z bohaterem poprzez wirtualne słupy reklamowe w Cytadeli. Niby drobiazg, a cieszy i pokazuje, że BioWare nadal mają poczucie humoru. Dalej jest jeszcze lepiej, bo Shepard trafia na bal filantropów, który tak naprawdę jest zjazdem przestępców i bandytów. Trzeba wmieszać się w tłum, pogadać, posłuchać plotek i zdobyć kilka cennych informacji, które pozwolą dostać się do skarbca rezydencji. Wszystko po to, by Kasumi mogła zdobyć swój upragniony skarb. Złodziejka jest doskonała w swoim fachu, więc forsowanie zabezpieczeń nie jest zbyt trudne, ale bardzo ciekawie rozwiązane. Byłem zaskoczony świeżością pomysłów i tym, że takich akcji nie można doświadczyć w misjach Mass Effect 2. To nie zrobiony na odwal się dodatek, ale przemyślane i bardzo ciekawe zadanie. Wypełnione smaczkami dla fanów, również tych od Dragon Age, oraz kilkoma korytarzami akcji i wymiany ognia.

W Kasumi's Stolen Memory znajdziecie również nowe giwery, świetne dialogi i wciągającą walkę z szefem, a także nowe wdzianko dla Sheparda obojga płci. I choć całość kończy się w mniej więcej godzinę, to za 560 MSP warto sprawdzić to DLC. Tym bardziej, że Kasumi ma unikalne moce, które bardzo przydają się w walce. Poza tym rezydencja jest naprawdę śliczna, a widoki z jej balkonów zapierają dech. I ten hipnotyzujący głos Kasumi... Skuście się na DLC do Mass Effect 2, za te pieniądze warto. ■■ **Fax**

8.0/10



MEGA MAN 10

▶ Xbox 360 (XBLA) / PS3 (PSN) / Wii (WiiWare) // Capcom // 800 MSP / 36 zł / 1000 Wii Points

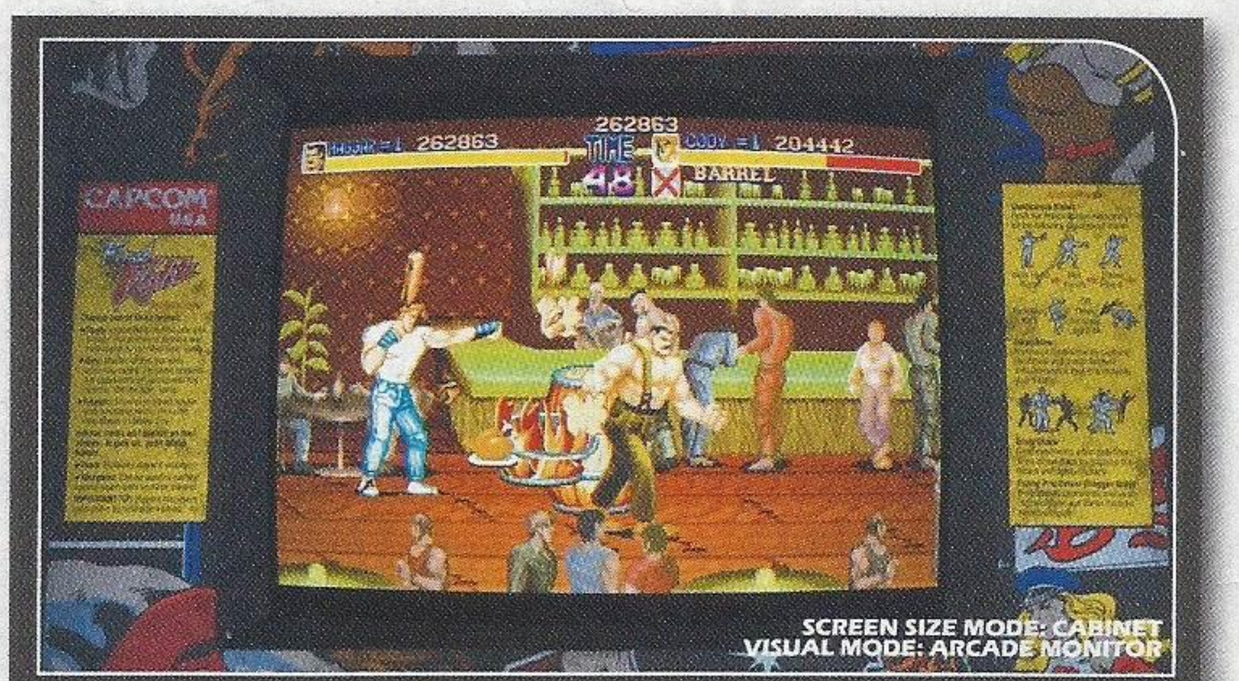
Wbrew pozorom Mega Man 10 nie jest odgrzewanym kotletem. Capcom wyszedł z założenia, że nawet w 2010 roku można stworzyć tytuł, który wygląda dokładnie tak, jak w latach osiemdziesiątych. Ten sam styl graficzny, ta sama prostota i ten sam przegięty poziom trudności. Fani serii pewnie płaczą z radości, reszta świata przygląda się podejrzliwie takiej produkcji. Czy w Mega Man 10 da się w ogóle grać?

I tak, i nie. Miłośnicy serii będą zachwyceni, że Capcom postawił na stary, sprawdzony styl. Bez cudów w oprawie graficznej i dźwiękowej, bez dodatkowych udziwnień. Klasyczna rozgrywka, wysoki poziom trudności i banalna fabuła. W 20XX roku świat opanowała tajemnicza zaraza Robotenza, która najpierw uszkodziła wszelkie roboty, a chwilę później wywołała u nich agresję. Mega Man kolejny raz musi ratować świat, a cała nadzieja w maszynie, którą stworzył Dr. Wily. Tak, złoczyńca numer jeden zwraca się po pomoc do swoich odwiecznych wrogów, ale wiadomo, że ten niecny łobuz ma swoje... niecne plany. Dla graczy oznacza to przemierzanie niebezpiecznych poziomów i walkę z najróżniejszymi, mechanicznymi przeciwnikami. Fani z miejsca łykną stary klimat, więc informacyjnie napiszę tylko, że to ten sam stary, kochany Mega Man, choć wzbogacony o liczne dodatki.

Niestety, gracze nowi w temacie mogą mieć problemy z tym tytułem. 8-bitów może i wzbudza miłe wspomnienia, ale też bez przesady. Mamy 2010 rok, a Capcom nadal nie wie o istnieniu panoramicznych telewizorów. Paski po bokach ekranu są koszmarne, a przecież Mega Man 10 to nowa produkcja, więc należałoby dostosować stronę wizualną do obecnych standardów. Kolejna sprawa to poziom trudności. Normal to rzeźnia, której po prostu nie da się przeżyć. Współcześni gracze są przyzwyczajeni do wysokich standardów sterowania i ruchów głównego bohatera, więc dla wielu Mega Man 10 będzie drogą przez mękę. Ja popadłem w skrajną frustrację i choć nigdy nie byłem wielkim fanem, czy przeciwnikiem serii, to teraz szczerze ją znienawidziłem.

Brawa za odwagę, bo tworzenie takich gier, to heroiczny ruch. Wielu graczy rzuci się na ten tytuł i będzie wspominać lata swojej młodości, ale większość przetrze oczy z niedowierzania i odwróci się plecami do tej archaicznej zabawki. ■■ **Fax**

6.5/10



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT

DWA KLASYKI W CENIE JEDNEGO

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Stara szkoła pełną gębą, takie gry na PSN i XBLA to ja rozumiem, poproszę ich jak najwięcej. Jeden wieczór i po zabawie? Przecież o to chodzi, żeby grać w kółko, oczywiście w kooperacji, jak za „starych dobrych czasów", kiedy traciło się pieniądze w salonach (kupując żetony sobie i silniejszym „kolegom"). Największa zaleta? Double Impact to nie jedna, a dwie gry. Rewelka. 8/10

Capcom wyciąga kolejne tytuły ze swoich potężnych archiwów z lat osiemdziesiątych. Tym razem trafiło na klasyczną bijatykę, która przypomni Wam czasy zadymionych przyczep, wypełnionych starymi automatami i łobuzami, pragnącymi przejąć Wasze żetony.

W dzisiejszych czasach gra się zdecydowanie bezpieczniej. Na własnej kanapie, przed olbrzymim ekranem telewizora i z bezprzewodowym padem w ręku. Technologia może i poszła do przodu (choć mam pewne zastrzeżenia, co do kanap), ale chodzone bijatyki nadal bawią jak za dawnych lat. Na szczęście Capcom nie poszedł na łatwiznę i przygotował podwójne uderzenie, co zresztą sugeruje tytuł. Pieniądze wydajecie raz, a w zamian czeka na Was Final Fight i Magic Sword. Naturalnie główne danie w tym zestawie to chodzona nawalanka, w której Guy i Cody wypłacają piąchy i kopniaki podczas łobuzerskiej podróży przez Metro City.

Od razu ujęła mnie poprawiona oprawa graficzna. Capcom przygotował kilka ustawień ekranu, więc można odpalić oryginalny wygląd Final Fight, jak i ten poprawiony. Dzięki temu i fani, i gracze, którzy pierwszy raz sięgają po ten tytuł, będą zadowoleni.

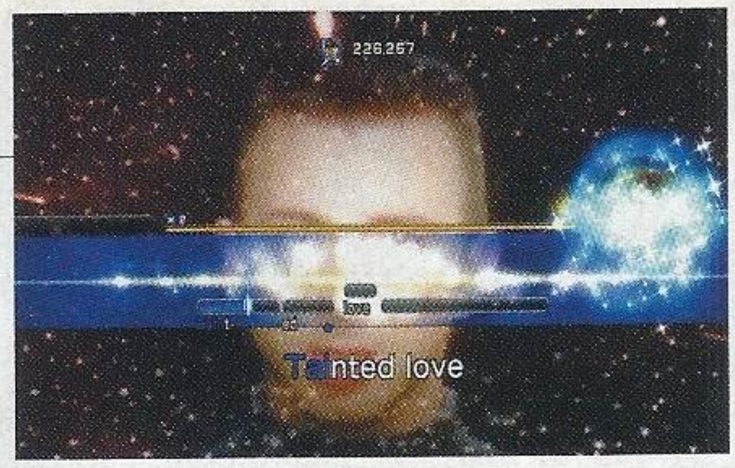
Sama rozgrywka na szczęście się nie zmieniła, wciąż trzeba przemierzać brudne ulice miasta i walczyć z bandziorami, którzy czekają tylko, by wpakować cios w plecy. Gra może i nie jest tak trudna, jak choćby Mega Man 10, ale i tak trzeba się uwijać, by nie stracić życia w pierwszej walce. Dlatego warto zaglądać pod każdy śmietnik i skrzynkę, bo pod nimi zawsze czekają przywracające energię udka kurczaka, a czasem znajdzie się i stalowa rurka. Bronie w Final Fight nie wystarczają na długo, ale trzeba wykorzystywać wszelkie noże, miecze i inne metalowe zabawki, by utorować sobie drogę w tłumie wrogów. Dobrze też mieć kumpla, którego można zaprosić do klasycznej kooperacji. Chętni na pewno się znajdą, bo Final Fight to stara i sprawdzona szkoła chodzonych bijatyk.

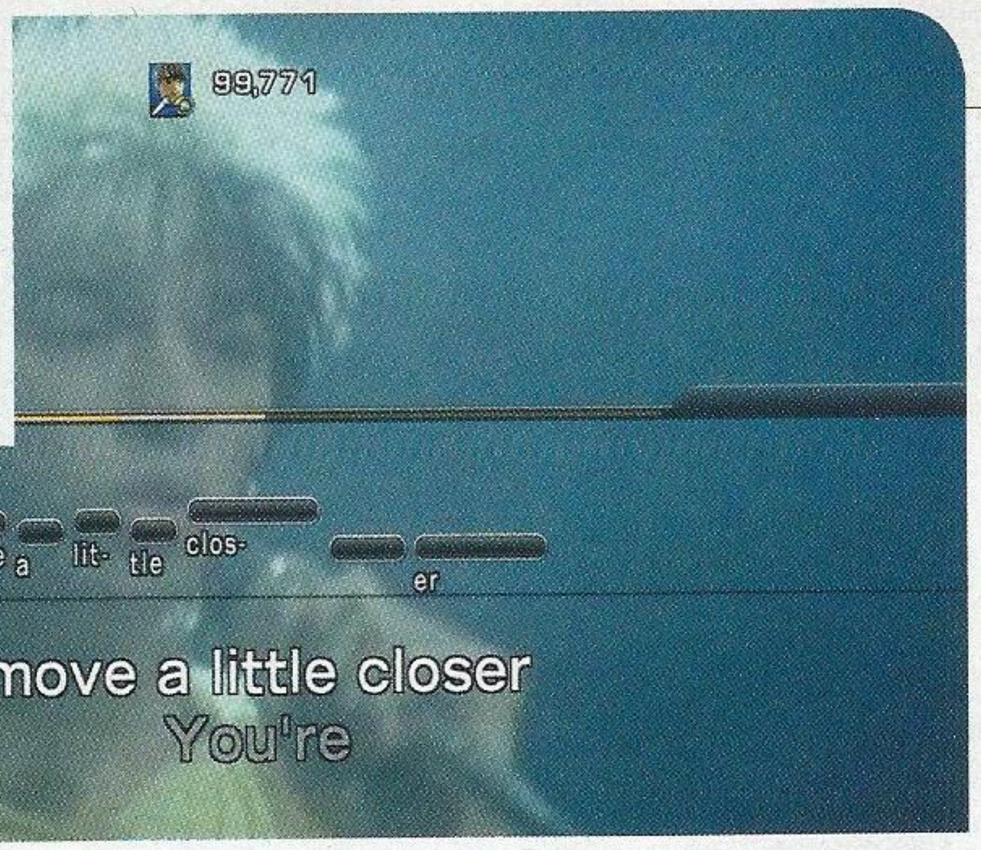
Z kolei Magic Sword to miły dodatek w klimatach fantasy – wielkie miecze, ogniste czary i hordy potworów do usieczenia. Dobra rzecz, przy której można się zrelaksować, ale to Final Fight pozostaje główną atrakcją tego zestawu. Warto go kupić, bo Capcom poprawił grafikę, dorzucił kooperację (można dołączyć w dowolnym momencie) i sprzedaje to wszystko za przystępną cenę – 800 MSP/36 złotych. ■■

OCENA **7.0/10**

+ POPRAWIONA GRAFIKA, DWIE GRY W CENIE JEDNEJ
− JEDEN WIECZÓR I PO ZABAWIE

Z LEWEJ NA PRAWO I KAŻDEGO W MORDĘ





LIPS: I LOVE THE 80'S

TO JEST KARAOKE DLA STARYCH LUDZI ;-)

txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: iNis
- Liczba graczy: 1-6
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Do tej pory uważałem, że SingStar wciąga nosem Lipsy, ale I Love the 80's, to zupełnie inna bajka. Chętnie zapuszczę na singstarowej imprezce, bo jest tu mnóstwo przefachowych kawałków z lat osiemdziesiątych. To składanka hitów, które wszyscy dobrze kojarzą. Albo mi się tak wydaje, bo mam trochę więcej niż naście lat. Lips wybacza więcej błędów niż gra Sony, więc lepiej uważajcie komu dajecie mikrofon, bo Wasze uszy mogą tego nie

Kolejne wydanie Lipsów nie przynosi żadnych zmian w mechanizmach rozgrywki, ale w dalszym ciągu to solidna porcja konsolowego Karaoke dla posiadaczy Xboxa 360. Dawno temu, jeszcze na PS2 Sony dostarczyło nam SingStara 80's, który od lat nie schodzi z imprezowych playlist. Niestety, w przeciwieństwie do gry wydanej na PlayStation 2, Microsoft nie postarał się o polskie utwory. Dla jednych będzie to plus, dla innych – minus, faktem jest, że ich nie ma.

A co jest? Zawartość jest, w mojej opinii, powalająca. Czterdzieści kawałków, spośród których przynajmniej dwadzieścia nazwałbym spokojnie mordercami uszu, bo grane są od dwudziestu lat w radiach typu złote przeboje, które, jak wiemy, lecą niemal w każdej kierowanej przez sympatycznego i elokwentnego dżentelmena taksówce. Ileż radości miałem przy ***Too Shy*** zespołu Kajagoogoo jeszcze z pięknym Limahlem; niemal tyle samo, co przy nieśmiertelnym ***Tainted Love*** duetu Soft Cell. Atmosferę podkręci ABC z ***The Look of Love***, rozmiękczy do łez ***Forever Young*** Alphaville, czy ***Dont You Want Me*** wczesnych emo-chłopców z Human League; nieźle wkręca David Bowie z ***Let's Dance*** czy Nick Kershaw z ***The Riddle***. Z bardziej rozrywkowych kawałków warto odnotować ***Rio*** Duran Duran, superprzebój ***Relax*** ekipy Frankie Goes to Hollywood, ***Our House*** wariatów z Madness, czy ***Don't Go*** wykonywane przez Yazoo. Fanów mruczenia do mikrofonu ucieszy New Order z ***Blue Monday***, natomiast mój osobisty faworyt to Rick James z utworem ***Super Freak***, z którego kilka lat później MC Hammer przesamplował główny motyw i wykorzystał go w superprzeboju „kinczastik" (ay yo trip Kaxi). Jak wspomniałem, kawałków jest czterdzieści; nie ma możliwości, żeby imprezka pozostała obojętna na tak znakomity zbiór oldschoolowych przebojów. Zwłaszcza, że jak to w Lipsach – będzie klaskanie do mikrofonu, sugerowane są również obroty, majk wesoło miga, a oprawa jest estetyczna i przyjemna. Oczywiście nie ma bata, aby teledyski były w HD; nikomu wtedy nawet nie śniła się taka jakość, ale nie wygląda to aż tak tragicznie.

OOOOH, YOU TOO SHY SHY

Mechanizm, który zawsze chciałem sprawdzić w Lips, ale wcześniej jakoś nie miałem ku temu okazji, to możliwość zawodzenia do własnych utworów. Wiadomo, każdy z nas lubi sobie pośpiewać swoje ulubione kawałki, a już szczególnie po paru głębszych. Po trzech szklankach soku malinowego zgrałem na pendrive kilka testowych empetrójek. Efekt jest okej – co prawda nie ma tu jakiejś głębszej filozofii i ukrytej technologii, która ściągnie z Internetu teksty i wyświetli je na ekranie, ale jest za to system punktowania. Gra w jakiś sposób odczytuje tembr głosu oryginalnego wokalisty i przyznaje nam punkty za naśladownictwo. A ponieważ w tle wyświetlane są animacje bądź fraktale, spokojnie możecie zgrać na gwizdek Papa Dance, Kombi, Lady Pank i inne polskie przeboje z lat osiemdziesiątych, a następnie puszczać przemiennie z tymi dostępnymi na płycie. Na ogół ludzie, którym pasują imprezki z taką muzyką, znają te piosenki na pamięć… Lipsy są także nieco bardziej wyrozumiałe niż SingStar jeśli chodzi o punktowanie; nie trzeba się aż tak napinać, jak w grze Sony, żeby wykręcić dobry wynik.

Podsumowując – znakomity zestaw imprezowy dla oldskulowców. Boli tylko cena – gra sprzedawana jest w full price. ■■

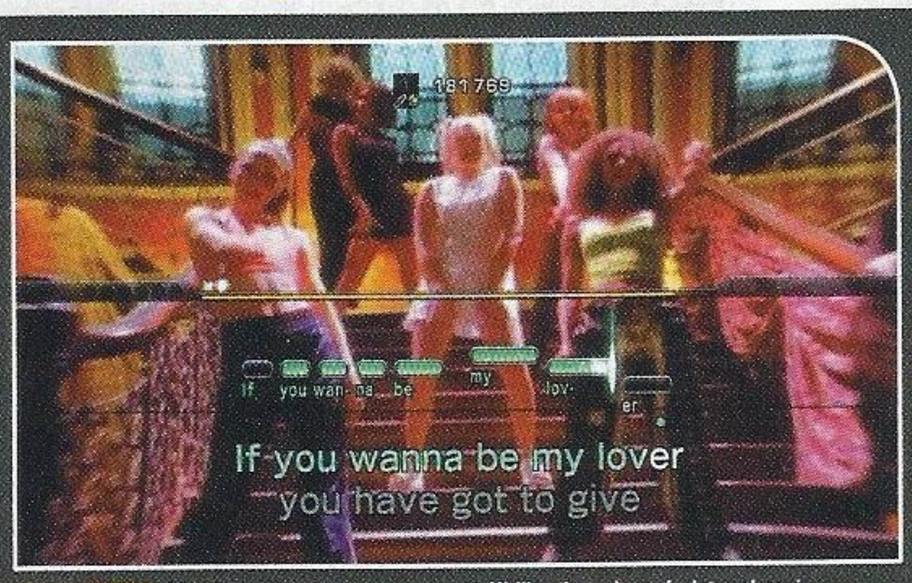
OCENA **8.0/10**

+ LIMAHL. BOWIE. ALMOND. MOYET... +36 INNNYCH
- NIHILI NOVI

NAJLEPSZA PACZKA LIPSÓW

LIPS: PARTY CLASSICS

JESZCZE JEDEN ZESTAW PIOSENEK



MOJA NUTA Możliwość podpięcia „empetrójki" z dowolnymi piosenkami, to standard w Lips. Szkoda, że wciąż nie można zaimportować tekstów. Być może zmieni się to, gdy (jeśli) ukaże się sequel z prawdziwego zdarzenia.

ZMIEŃ PŁYTĘ Tradycyjnie już, jeśli chcecie włączyć piosenkę z innej części Lips, musicie zmienić płytę w trakcie gry. Kiedy w końcu pojawi się opcja zripowania utworów na twardy dysk konsoli?

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: iNis
- Liczba graczy: 1-6
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

GULASH: To prawda, że to kolejny zestaw nowych kawałków, ale Mielu jest nieco za surowy dla konsolowego karaoke. Tak, idea jest właśnie taka, że śpiewać każdy może. Tak, Chumbawambę, kawałki Spicetek, Doctora Jonesa i supergrupy Aqua również. Bo tu nie chodzi o śrubowanie wyników – na przykład uważam, że wyję najlepiej ze swoich koleżków, ale w SingStarze nie zawsze dostaję najwięcej punktów. To ma być zabawa. 7/10

Zdradzę Wam w tajemnicy, że przyszedł mi do głowy diabelski pomysł. aby przekleić treść recenzji Lips: Number One Hits (NEO+ #130), zmienić tytuł na Party Classics, a w treści tekstu podmienić tytuły piosenek na te, które faktycznie pojawiają się w nowym dodatku do microsoftowego karaoke, podpisać się i wysłać do korekty. Skoro iNiS może wypuszczać kolejne zestawy piosenek różniące się od siebie wyłącznie piosenkami właśnie, to dlaczego ja mam się męczyć pisząc tekst od nowa?

Oczywiście to żart, ale rzeczywiście, niczego nowego się w Party Classics nie dopatrzyłem, wszystko na co narzekam od recenzji podstawki nazwanej po prostu Lips, wciąż mnie irytuje i nie zachęca do odpalenia tej gry na imprezie zamiast karaoke od Sony. To po prostu kolejny zestaw piosenek, a nie następna część gry, na którą czekam wierząc, że jeśli kiedyś się ukaże, będzie wolna od błędów.

HITY Z SATELITY

Podtytuł Party Classics oznacza dokładnie to samo, co Number One Hits, czyli nic. Zgoda, niektóre utwory to klasyki, jest *YMCA*, *I Will Survive*, *Sweet Home Alabama* oraz *Life is life*, inne to imprezowe hity, w stylu *Wannabe*, *Tubthumping* albo *Friday I'm in Love*, a pozostałe (w sumie jest ich czterdzieści) zostały wybrane na chybił trafił, bo co ma wspólnego *Rehab* Amy Winehouse z *Red Red Wine* UB40, albo *You're Beautiful* Jamesa Blunta z *Doctor Jones* zespołu Aqua? Z jednej strony Nancy Sinatra, z drugiej Black Eyed Peas, całkowite pomieszanie z poplątaniem, co niestety w serii Lips jest standardem. Przyjemnym wyjątkiem jest recenzowany przez Gulasha Lips: I Love the 80s (tytuł mówi sam za siebie) i to właśnie powyższą grą powinniście się zainteresować w pierwszej kolejności.

Party Classics cierpi na te same dolegliwości, co poprzednie „części", przede wszystkim poziom trudności jest za niski, nawet osoby, które wyznają zasadę „śpiewać każdy może" mogą liczyć na wysokie oceny, co w SingStarze nigdy by się nie zdarzyło. Nie dam się przekonać, że Lips to zabawka na imprezy, więc wcale nie musi być trudno, zbyt wiele razy bawiłem się przy ekhem... bezalkoholowym i SingStarze i zawsze chodziło o to, żeby pokonać (upokorzyć) drugą osobę, ale nigdy nie zdarzyło się, by ktoś chciał grać na niskim poziomie trudności. W rachubę wchodziły tylko średni albo wysoki.

Autorom gry tak bardzo nie chciało się pracować, że nie poprawili menu wyboru piosenek, więc nie zdziwcie się, gdy nagle zobaczycie przed sobą listę ponad stu pięćdziesięciu kawałków. Większości z nich nie ma na płycie, w menu wyświetla się informacja, w którym dodatku je znajdziecie.

Wciąż łudzę się, że powstanie sequel, tymczasem Party Classics to zestaw piosenek i nie powinien być traktowany, jak pełna gra. Zupełnie jak Number One Hits, dlatego ocena taka sama. ■■

OCENA **5.0/10**

+ NAWET BEZTALENCIE ZOSTANIE DOCENIONE...
- ALE TO ZWYKŁE OSZUSTWO, PAMIĘTAJCIE O TYM

LIPSY CIENKO ŚPIEWAJĄ

SKATE 3

NA LUZAKU, ALE NIE PO BANDZIE

txt: GONZO

PS3 | X360

- Wydawca: EA
- Producent: EA Black Box
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: 14 maja
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Zaczyna się robić tak, jak z Tony Hawkiem za starych czasów; na początku co roku wydawano kolejną, nieznacznie różniącą się część, aby przejść do udziwnień w stylu THUG, American Wasteland i innych głupot. Dajmy autorom odpocząć ze dwa lata i zobaczymy, co pokażą w czwartej części tego cyklu. 7/10

Elektronicy nie od dziś cierpią na chorobę „kilkunastu miesięcy" i czasem z udanego IP tworzą taśmociągi ciągnące się po horyzont, jak fatamorgany na pustyni. Swego czasu bardzo cierpiała na tym FIFA, kiedy postanowiono w ciągu jednego roku wydać zwyczajową edycję, Road to World Cup i wreszcie wersję mundialową. Skate dwa i pół roku temu zrewolucjonizowało gatunek na tyle, że nawet leniuchy w Activision podjęli ryzyko zmian w serii Tony Hawk. Wszyscy wiemy, jakim niepowodzeniem skończył się eksperyment z pełnowymiarowym deckiem zastępującym pada, wiedzą to także koleżkowie z EA Black Box, bo wykonując zlecenie na nową odsłonę nie bawili się w Kolumbów gier video. Gra rozwija część pomysłów, tylko że robi to w tempie powstawania skejtparków nad Wistą. Niektóre zatęchłe kawałki kodu postanowiono tylko wywietrzyć, w nadziei, że jakoś uda się je na nowo upakować i natchnąć świeżością. Niestety, woń odtwórczości unosi się nad skate 3, a cyferka przy tytule moim zdaniem sugeruje ile lat przerwy wypadałoby dać serii, aby odzyskała dawny blask. Tu nie wystarczy przemodelowanie silnika i parę ulepszeń, bo mechanizmy zaśniedziały.

CHORĄGIEVVKI I VVIATR

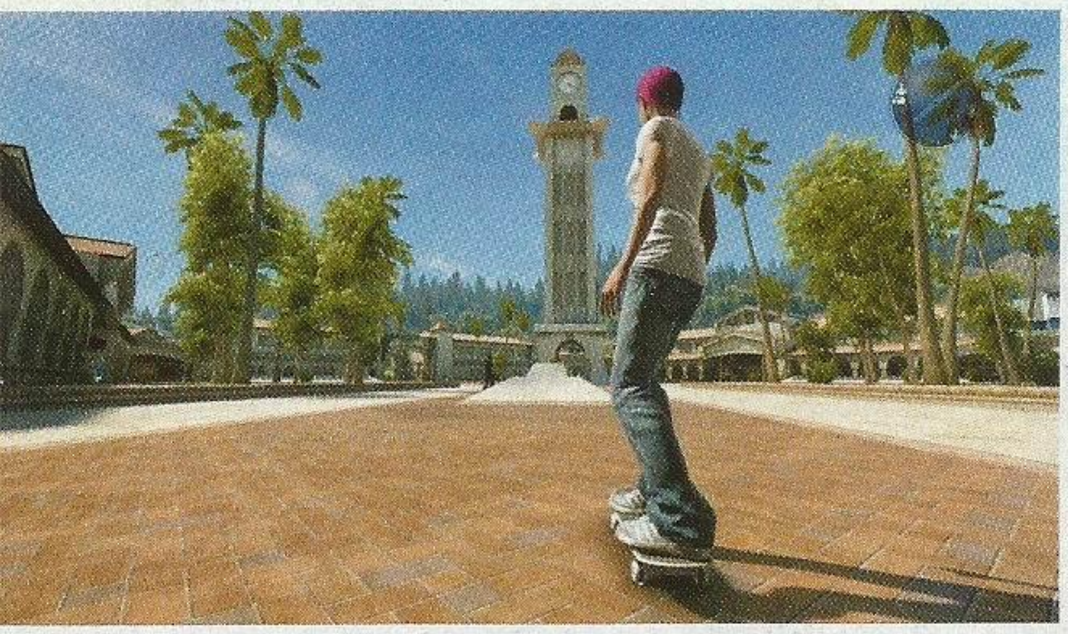
Ekipa odpowiedzialna za przepisanie tysięcy linijek kodu nawet nie stara się ukryć, że jedną z największych zmian jest charakter miasta. Trafimy do Port Carverton i jeśli o którymś wytworze myśli urbanistycznej można powiedzieć „skejtowa oaza", to właśnie o tym miejscu. Na każdym kroku można natknąć się na rampy, poręcze i zjazdy, przechodnie przeklinają skejtów tylko w myślach, a klimat metropolii sprzyja ludziom oddającym się wywrotkom po nieudanych trikach.

Kariera polega na zbudowaniu konsumpcjonistyczno-imperialistycznego imperium zajmującego się sprzedażą decków, kółek i innych skaterskich parafernaliów, w czym wydatnie pomagają nasze sukcesy i pokonywanie lokalnych ziomali. Każdy z nich to znany skejter, choć siłą przebicia nazwiska nie mogą równać się z Tonym Hawkiem. Przewidziano kilka celów do osiągnięcia, głównym z nich jest dobrze prosperujący biznes, a przy każdym kolejnym kamieniu milowym można werbować do rodziny kolejnych ziomków, którzy wspierają przy niektórych zadaniach.

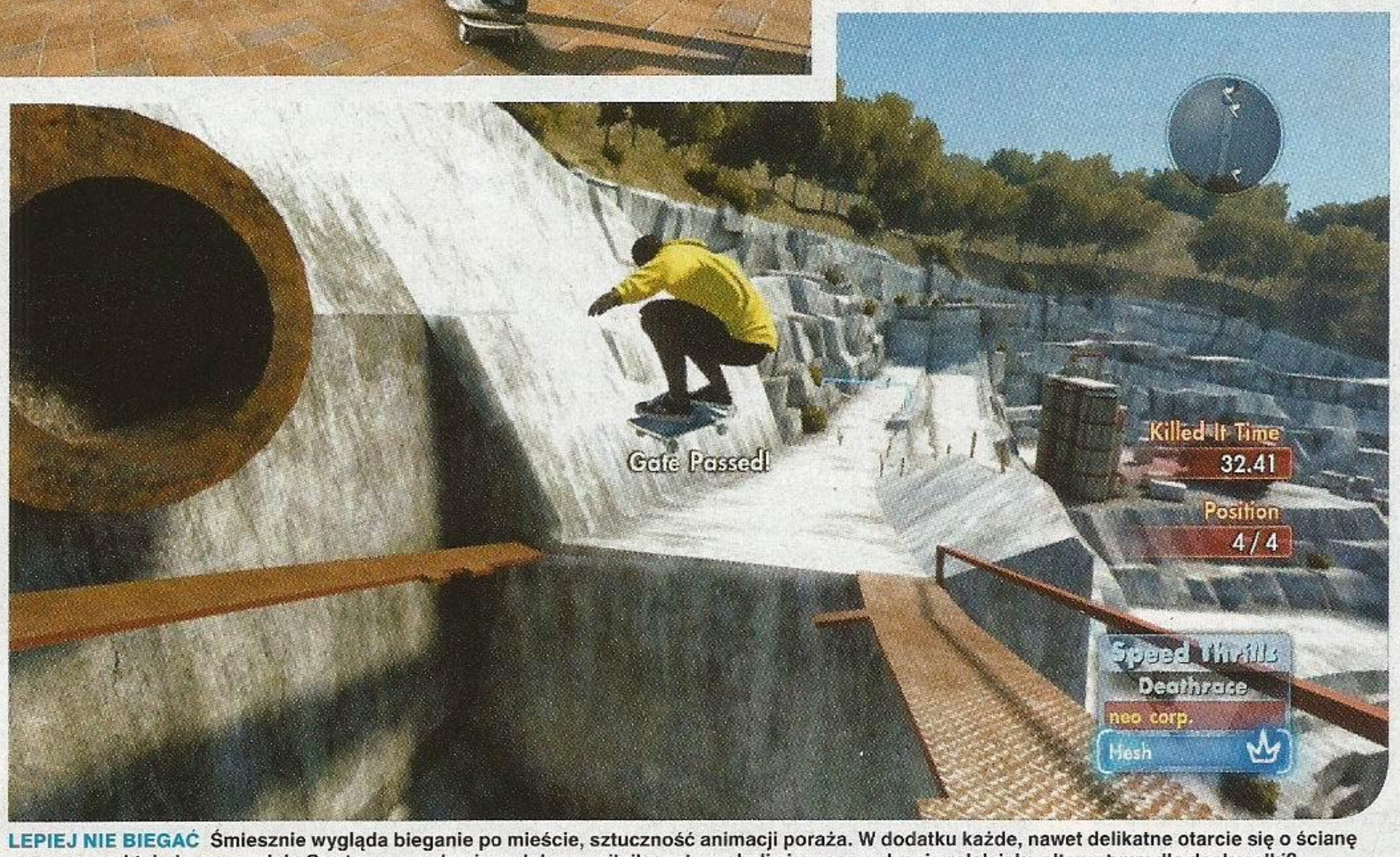
Na początku stworzenie interesująco wyglądającej postaci to nie lada wyczyn, bo elementów stroju jest tyle, co w hipermarketach na promocji, a modelowanie twarzy można porównać jedynie z walką o przedstudniówkowe ukrycie pryszczy przez najbrzydszą dziewczynę w klasie. Tutaj zwyczajnie nie da się stworzyć skejtowej piękności, a ziomkowie na początku też są skazani na jeżdżenie w przechodzonych tiszertach z ciucholandu. Z czasem oczywiście rzeczy odblokowuje się tyle, że starczyłoby na kilkanaście przejść gry, ale na starcie i tak warto poeksperymentować. Zawsze chciałem być czarny, a skate 3 nie tylko mi to umożliwiło, ale mogłem także wozić się po Port Carverton wybierając sposób chodu „macho". Dzięki temu prostemu zabiegowi wyglądałem jak połączenie 50 Centa i Ricky'ego Rossa, a przy okazji dostałem +10 do lansu. Tego wirtualnego.

RECEPTURA

W mieście jest co robić, zadania odblokowują się lawinowo, ale trzeba pamiętać o specyfice gier z serii. Tutaj wszystkie wyczyny są dostępne od początku i nie da się wykonywać chorych kombinacji znanych z Tony'ego Hawka. Co prawda nie nazwałbym skate 3 symulacją, bo z doświadczenie wiem, że trudniejsze triki jest bardzo ciężko ustać, natomiast postać w grze nie przewróci się nawet przy lądowaniu na pochyłej powierzchni prostopadle do linii jazdy. Da się to zmienić podkręcając poziom trudności, autorzy pozostawili wybór graczom i prawdziwi wyjadacze będą kolekcjonować blizny, a każuale punkty na koncie. Dla świeżych w temacie przygotowano trening, w którym jajcarski koleżka Frank rzuca żartami i choćby dlatego warto się z nim zapoznać.



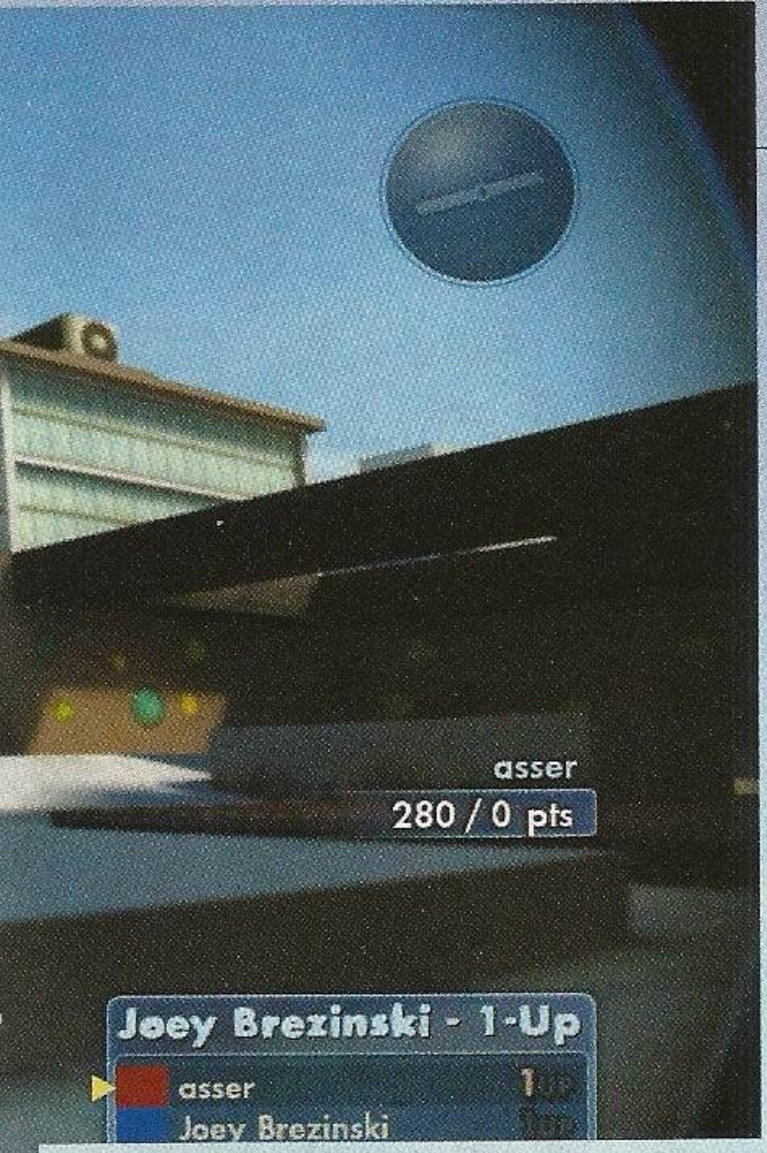
GRA ROZWIJA CZĘŚĆ POMYSŁÓW, TYLKO ŻE ROBI TO W TEMPIE POWSTAWANIA SKEJTPARKÓW NAD WISŁĄ. NIEKTÓRE ZATĘCHŁE KAWAŁKI KODU POSTANOWIONO TYLKO WYWIETRZYĆ



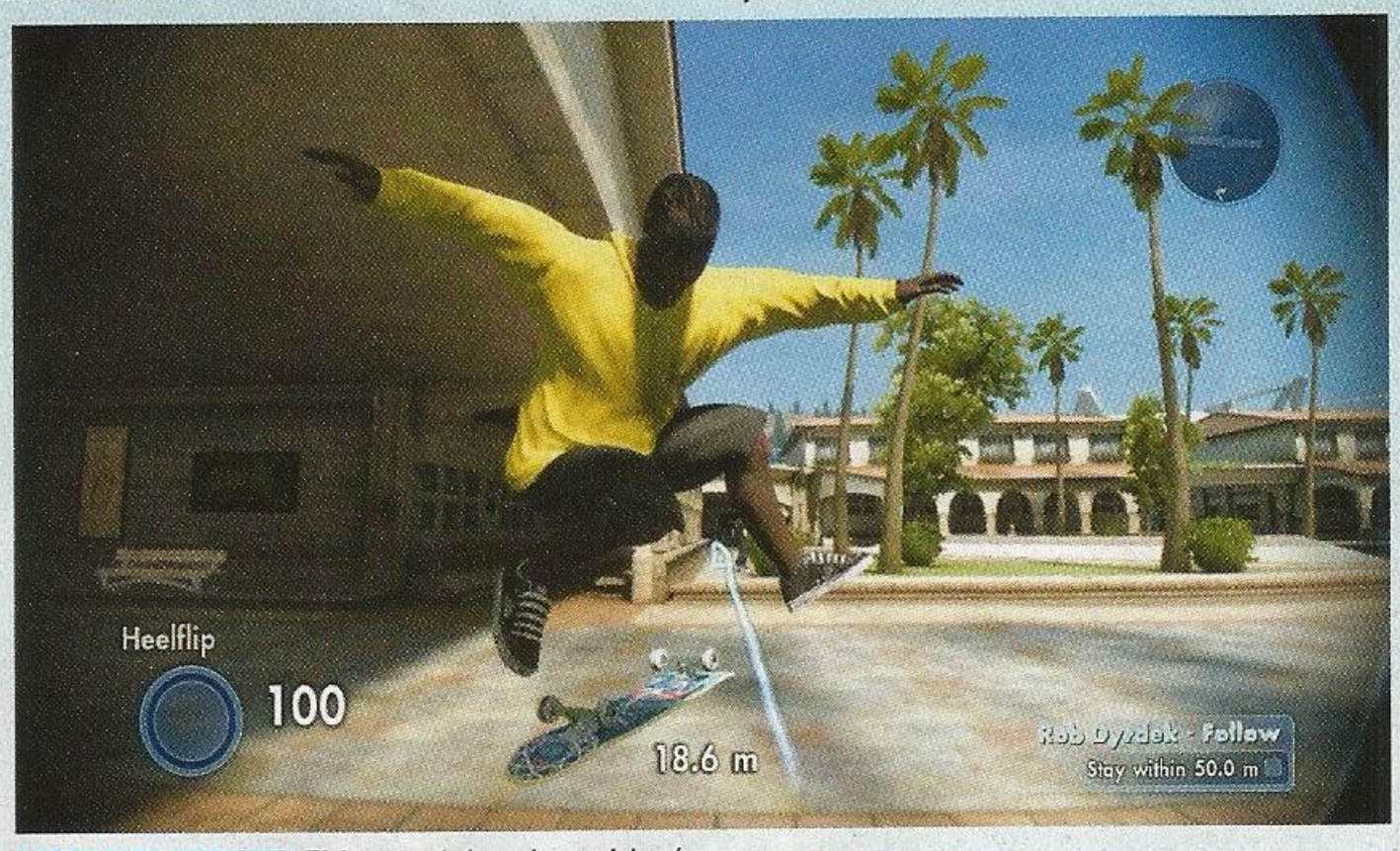
LEPIEJ NIE BIEGAĆ Śmiesznie wygląda bieganie po mieście, sztuczność animacji poraża. W dodatku każde, nawet delikatne otarcie się o ścianę oznacza spektakularny upadek. Czy to z powodu niewydolnego silnika autorzy bali się wprowadzenia rolek jako alternatywy dla deskorolki?

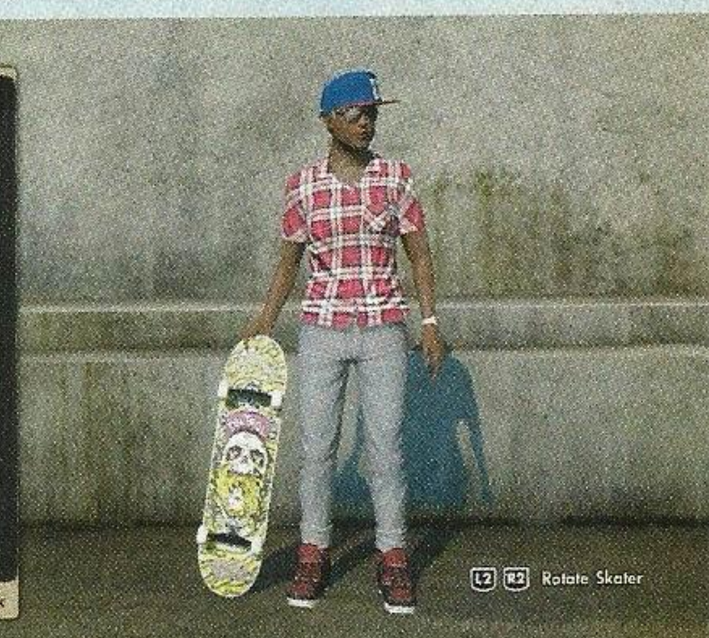
W skate już kilka połączonych w kombinację trików przynosi olbrzymią satysfakcję, a wykonanie salta zwieńczonego udanym grindem i grabem momentalnie wrzuciło mi uśmiech na twarz. Dla wyznawców jeżdżącego i skaczącego (bo przecież nie lata jeszcze) „Jastrzębia" rozgrywka może wydać się nudna, bo faktycznie brakuje tutaj klejenia kosmicznych kombinacji, a jazda po mieście przypomina rzeczywistość. Szybko zaczyna doceniać się tę różnicę, bo zamiast wylatywania w powietrze na kilkaset metrów i koszenia combosów, jakich nikt nigdy nie jest w stanie powtórzyć, wolałem udowadniać swoją wyższość bazując na bardziej namacalnych umiejętnościach. Kluczowe jest oczywiście operowanie lewym analogiem, który odpowiada za ollie i flipy, natomiast w połączeniu ze spustem skutkuje grabami. Efektywniej do zabawy przygotuje Was wspomniany trener, ale w zasadzie można zacząć bez niego, bo wszystko wykonuje się intuicyjnie.

Oprócz wyścigów i ograniczonego czasowo nabijania punktów, można pokonać ziomków na ich miejscówkach w pokazie trików albo wykonać jedno z wielu odgórnie nakreślonych zadań. Każde z nich ma dodatkowy wyśrubowany limit, a za jego pokonanie gra sowicie podbija licznik. Niektóre wytyczne wydają się koszmarnie trudne, autorzy w tej kwestii nie poszli na rękę niedzielnym graczom, ale skate 3 zachęca do próbowania i podnoszenia własnych umiejętności. To,



JAK BYŁEM MŁODSZY To byłem czarny i jeździłem na desce. Szkoda, że naszego skejtera w całej okazałości oglądamy tylko na nielicznych powtórkach. Widok zza pleców jest praktyczny, ale w kilku miejscach aż prosi się o jakieś urozmaicenia.





KRĘCIMY FILM PROMO **Efektowne akcje można podejrzeć w edytorze, ale to w zasadzie całość opcji, jakie przygotowali autorzy. Zabawa oświetleniem i ostrością nie daje spodziewanych efektów i w zasadzie nie odczułbym jej braku.**

co początkowo wydawało mi się nierealne, po kilku próbach stawało się łatwizną i przepustką do jeszcze trudniejszych wyzwań.

PODRÓŻ PO AMPLITUDZIE

Dowodem na wyczerpanie możliwości silnika jest dodanie rozbudowanego kreatora skejtparków, a przy okazji zamyka to usta każdemu, komu nie podoba się Port Carverton. Przy odrobinie wysiłku można samemu stworzyć wymarzone pole do popisów, choć sterowanie padem nie spisuje się najlepiej. Move albo Natal w takich sytuacjach sprawdziłyby się o niebo lepiej. Prawdę mówiąc możliwość stworzenia i poprawiania miejscówek jest w porządku, ale już kiedyś pojawiła się w grach konkurencji i nie robi wrażenia. Jeśli ktoś ma zmysł architekta, może swój skejtpark wystawić w sieci, gdzie przekona się czy jego dzieło znajdzie poklask u innych fanów wirtualnych deskorolek. Symbioza z internetem jest w grze bardzo zaawansowana, oprócz widocznego profilu, można innych graczy zapraszać na pojedynki, a system od razu skojarzył mi się z Burnout Paradise. Co prawda tutaj nie jest to takie banalne w obsłudze, ale postarano się sporo wycisnąć z PSN i Live. Największym minusem skate 3 jest stagnacja, bo osoby posiadające którąkolwiek z poprzednich odsłon nie mają po co inwestować w najnowszą – liczba nowości jest na tyle niewielka, że nie ma to najmniejszego sensu. Silnik prosi się o napisanie od nowa, poza wyrazistymi teksturami i w porządnymi animacjami skejterów, razi prostotą otoczenia i pustką dającą do myślenia największym filozofom. Często wypuszczanie nowych części gier sportowych zwykle uzasadnia się olbrzymią popularnością albo ogromem wprowadzonych zmian. Tymczasem skate 3 do tematu podeszło zupełnie na luzie i kilka lat temu zostałoby nazwane zestawem dodatkowych zadań. Dziś świetnie mogłoby się sprawdzić jako DLC. Ale żeby od razu pełnoprawny tytuł? ■■

OCENA **7.0/10**

+ TAK POWINNY WYGLĄDAĆ WSZYSTKIE MIASTA
– TAK NIE POWINNA WYGLĄDAĆ ŻADNA DZISIEJSZA GRA

BEZ DOPALACZY

Hall of Lame

Terry Kennedy ma prezydenckie nazwisko, Chris Cole na pewno ma wiele wspólnego z zawodnikiem Chelsea, a Joey Brezinski to daleki kuzyn CliffaB od Gearsów. Albo i nie. Wszyscy trzej to skejterzy, których można spotkać w Port Carverton i każdy z nich nie tylko sklei żółwika, ale przy okazji da coś do roboty. Oprócz nich pojawią się między innymi Dan Drehobl, Rob Dyrdek i Shane Cross, choć pewnie ta wyliczanka nic Wam nie mówi. Miałem tak samo, ale wystarczy wstukać nazwiska w youtube, by przekonać się, że w skate 3 brali udział sami zawodowcy. We własnej osobie pojawiają się w intrze, które obowiązkowo powinien zobaczyć każdy fan dechy. Proces tworzenia decka w jakości HD i ze znanymi skejterami w rolach głównych? Bardzo mocny motywator do zabawy, a o to przecież chodzi we wprowadzeniach.

TOPORNOŚĆ TO HACZYK **Zadania w rodzaju jeżdżenia za innymi skejterami nikomu nie podniosą ciśnienia, tym bardziej, że konsola potrafi wywracać się co chwilę albo wręcz przeciwnie – kosić triki jeden za drugim. W obu wypadkach „urozmaica" to rozgrywkę, bo cały czas trzeba się trzymać blisko ziomka.**

NIER

SZKODA, ŻE AUTORZY BYLI AŻ TAK POMYSŁOWI

txt: KAXI

PS3 | X360

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Cavia Inc
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Fajny slasherek, może wrzucono do niego trochę zbyt dużo pomysłów i wyszła gra bez tożsamości, ale mam nadzieję, że Square Enix pociągnie temat i zobaczymy drugą, bardziej dopracowaną część. Jestem za tym, żeby Kwadratowi robili inne gry, nie tylko jRPG. Nier jest fajnym, pokręconym, japońskim dziwadłem. **7/10**

Square Enix nie promowało Nier zbyt nachalnie, a materiały trafiające do prasy były różnie odbierane. Widać było jedynie, że nie jest to jakiś szczególnie wysokobudżetowy tytuł, ale to żaden problem, przecież na rynku jest miejsce i dla takich produkcji. W każdym razie, do zabawy usiadłem zaintrygowany i pierwsze chwile z Nier zdawały się w pełni uzasadniać moją ciekawość.

Grywalne intro przenosi gracza w okolice połowy XXI wieku. Nienazwaną metropolię przykrywa wolno opadający śnieg, a po chwili staje się jasne, że miasto jest opustoszałe. Widać, że dzieje się tu coś złego. W jednym ze zdewastowanych sklepów ukrywa się zakapturzony mężczyzna dzierżący w dłoni metalową rurę. Służy mu ona do obrony chorej córki przed dziwnymi stworami, Cieniami, które grasują po mieście, jednak nie daje im rady i w końcu pada na ziemię. Ledwo żywy sięga po tajemniczą księgę, która obiecuje mu wielką moc, jeśli odda jej w zamian swą duszę. Wiedziony miłością do córki zawiera pakt i odpiera Cienie przy pomocy potężnej magii. Przy akompaniamencie podniosłej muzyki ekran się ściemnia i intro dobiega końca.

DAWNO, DAWNO W PRZYSZŁOŚCI

Następnie akcja przenosi się siedemdziesiąt lat w przód, do pierwszej połowy XXII wieku. Gracz widzi tego samego mężczyznę, imieniem Nier, i jego córkę Yonah, w dalszym ciągu chorą. Co się stało w tamtym mieście? Dlaczego ojciec i córka się nie zestarzeli? W jakich okolicznościach pojawiły się na Ziemi Cienie? Te pytania na chwilę odchodzą na bok, ale sprawiły, że dałem grze spory kredyt zaufania. Jest on potrzebny, ponieważ na początku gracz może czuć się naprawdę zagubiony. Po pierwsze, choć akcja dzieje się w przyszłości, to cywilizacja cofnęła się od setki lat, w okolice średniowiecza. Tylko gdzieniegdzie widać żelazne szkielety mostów czy wieżowców, pomiędzy którymi ludzkość pobudowała swoje niewielkie osady. Początkowo nie ma słowa o tym, co się wydarzyło. Druga sprawa to owa księga. W XXII wieku Nier znajduje ją (a właściwie „spotyka jego", ponieważ księga jest inteligentna i każe nazywać się Grimoire Weiss), po raz kolejny i nie pamięta faktu, że już kiedyś współpracowali.

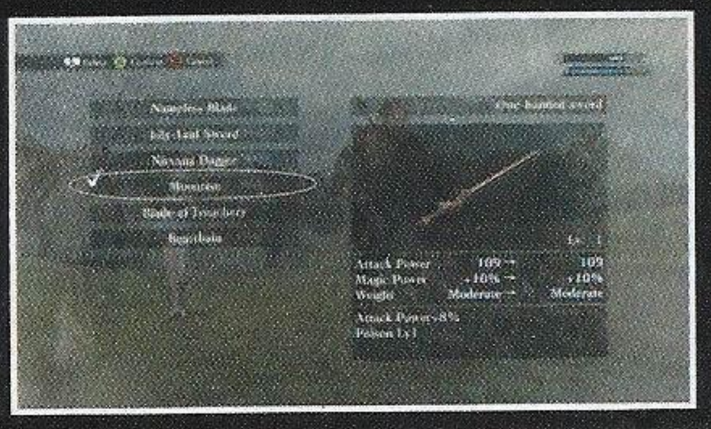
Sami przyznacie, że brzmi to wszystko intrygująco. Motyw ojca desperacko starającego się uratować umierające dziecko również robi swoje. Jakże wielkie było moje rozczarowanie, kiedy okazało się, że gra przez długie godziny nie dorasta do swojego epickiego potencjału. Liderka wioski, gdzie mieszka bohater, kazała mu biegać z jakimiś głupimi zadaniami, pokroju polowania na barany, co zresztą wiązało się z irytującym backtrackingiem. Być może mój zawód był spowodowany po części szokiem, że Nier nie jest slasherem pokroju Devil May Cry czy Bayonetty, w co do tego momentu święcie wierzyłem. Oczywiście walka to bardzo ważna składowa zabawy, ale znajdziecie też tutaj otwarty świat rodem z Zeldy, side-questy typowe dla japońskich rpgów, a także zmagania z fauną, co skojarzyło mi się momentalnie z Monster Hunter.

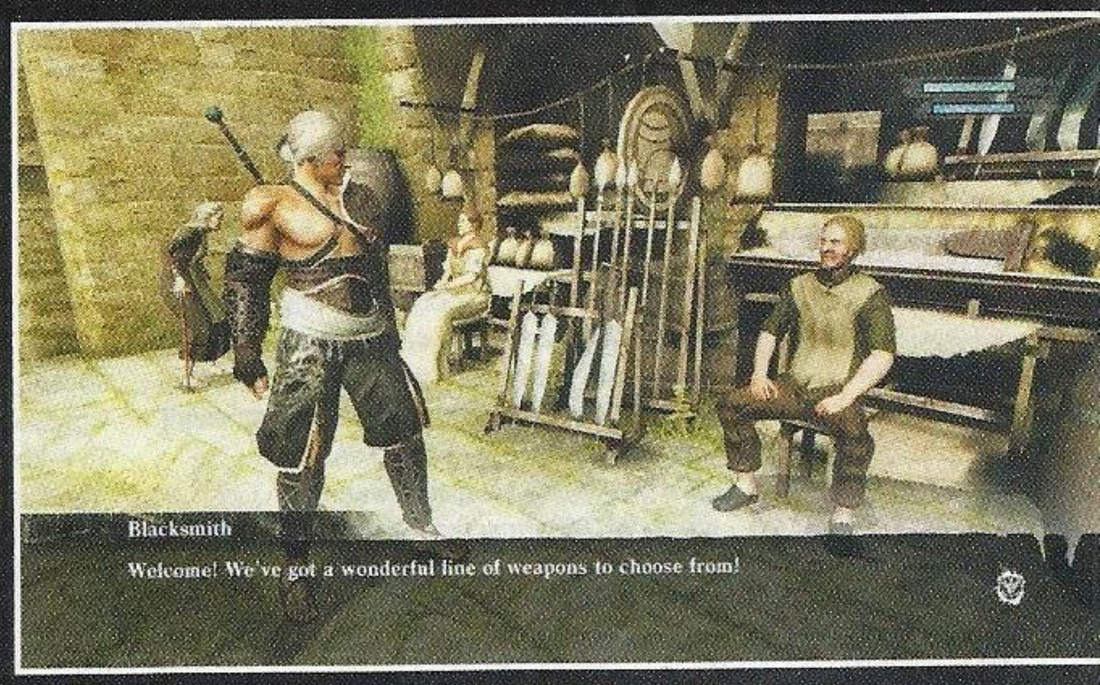
RAZ NA WOZIE

Po kilku następnych godzinach

NIE DLA MNIE Wędkowanie w Nier doprowadziło mnie do szewskiej pasji. Niby robiłem wszystko tak, jak chciała gra, a mimo to rybka ciągle urywała się z haczyka. Dałbym sobie spokój po trzeciej próbie, gdyby nie to, że musiałem ją złowić, by pchnąć akcję dalej.

POSZALELI Wedle zapowiedzi twórców, by w pełni zrozumieć wydarzenia w grze, należy ją ukończyć dwa, a nawet trzy razy. Przy każdym przejściu pojawią się nowe informacje i dialogi. Pytanie, kto ma dziś na takie rzeczy czas?





ODP... SIĘ

Trudno zachwycać się grafiką, ale łatwo rozpłynąć się nad oprawą dźwiękową gry. Przede wszystkim dialogi są mistrzowskie, pełne ciętych uwag i trafnych wyzwisk. Trudno się nie zaśmiać, gdy na wyznanie bohaterki, że nie jest w pełni człowiekiem, Nier odpowiada: „A ja chodzę z gadającą książką, więc chyba wychodzi na to samo". Rozmowy z Grimoire Weissem (ową książką), który ma manię wielkości i gardzi ludźmi, to druga perełka gry. Weiss to maruda i nie omieszka na przykład wytknąć bohaterowi, że mieszkańcy wioski posyłają go po jakieś bzdury (otóż to, otóż to!). Głosy dobrano im również doskonale, za Weissa odpowiada Liam O'Brien, który pracował przy dziesiątkach gier (w tym z serii Tales of, Devil May Cry czy Resident Evil), a dla mnie brzmi trochę, jak Johnny Depp. Dialogom na krok nie ustępuje muzyka, która urzeka licznymi partiami wokalnymi. Rozkosz dla uszu.

wiedziałem już, że więcej nie znaczy lepiej. W moim odczucie te wszystkie dodatki w postaci polowań, uprawiania ogrodu czy łowienia ryb tylko przeszkadzają i odciągają od tego, co w Nier najlepsze, czyli od walki. System z pozoru wydaje się nieco ubogi, gdyż za atak bronią białą odpowiada tylko jeden przycisk – w związku z tym nie spodziewajcie się masy zróżnicowanych kombosów. Istotne są za to spusty, pod które gracz przypisuje ataki magiczne oraz ruchy pokroju bloku czy uniku. Te ostatnie są niezwykle istotne, bez ich dobrego opanowania nawet niewielkich rozmiarów przeciwnik może uczynić spustoszenie w energii Niera. Bez magii również trudno sobie poradzić, szczególnie, że to głównie ona pozwala na ataki z dystansu. W gruncie rzeczy, przy wielu z nich pojawia się nawet celownik, co pozwala namierzyć poszczególnych przeciwników, czy części ich ciała. Autorzy posunęli się krok dalej i zaprojektowali sekwencje, w których kamera ustawia się z boku lub z góry, w rzucie 2D, a Nier zamienia się na chwile w side-scrollowaną strzelaninę. Całkiem sprytnie obmyślone. Tak samo, jak starcia z ogromnymi potworami. Jednym z ich ciekawszych elementów są momenty, kiedy nad przeciwnikiem pojawia się zegar. Gracz musi w określonym czasie zniszczyć wskazywaną przezeń część ciała, w przeciwnym razie potwór odzyska pewną ilość energii. I tutaj często przydaje się magia, gdyż zdarza się, że mieczem Nier nie jest w stanie dosięgnąć celu.

RAZ POD WOZEM

System w Nier ma również wiele innych zalet, jak choćby ulepszanie broni czy używanie magicznych słów dodającym magii, broni białej, a nawet zwykłym unikom bonusowych właściwości. Niestety, bardzo często gracz musi odrywać się od pasjonującej walki, by wykonać jakieś absurdalne side-questy, np. łowiąc ryby. Zazwyczaj są one potrzebne, by zarobić kasę na mocniejszy ekwipunek, ale zdarzają się i „przeszkadzajki" konieczne do pchnięcia akcji naprzód. Przez to tajemnicze, epickie zmaganie o życie córki rozmywa się i zaczyna zalatywać tanim jrpgiem, gdzie bohater to typowe przynieś-podaj-pozamiataj. Na niekorzyść gry przemawia również grafika, która ani technicznie, ani artystycznie nie powala na kolana. Muszę przyznać, że miejscówki są naprawdę rozległe, znalazło się też miejsce na ciekawą grę światła i cienia, ale ogólne wrażenie jest takie, że świat wionie pustką. Niewiele tu detali, a jeszcze mniej interaktywnych obiektów (w rzeczywistości można liczyć na skrzynkę do rozwalenia co kilkanaście metrów). Sami przeciwnicy, choć fabularnie intrygujący, zaprojektowani są na jedno kopyto, jak to cienie. Z bossami sprawy się mają niby nieco lepiej, ale i tak cały czas poruszamy się w obrębie gier drugiej kategorii.

BRAĆ CZY NIE(R)?

Połączenie rpg i slashera wyszło S-E bez rewelacji, ale chyba od początku plany nie były ambitne, skoro za produkcję odpowiadało studio Cavia, znane ostatnio głównie z Residentów na szynach dla Wii. Grając w Nier czuć, że to nie jest pierwsza liga gier video, ale z drugiej strony są rzeczy, które wyszły tu genialnie. Jak choćby całe udźwiękowienie, o którym szerzej piszę w ramce.

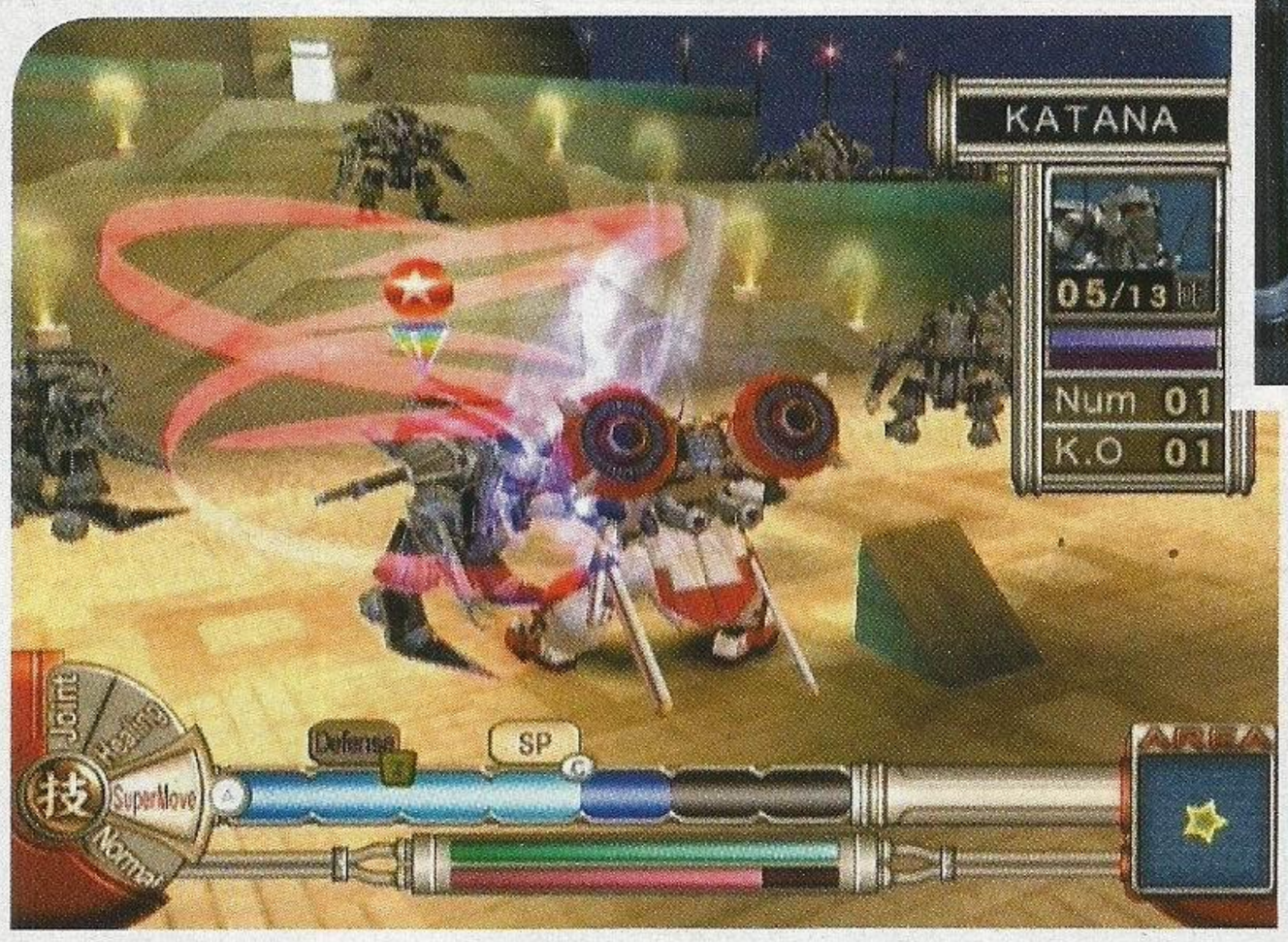
Do gry wrzucono tyle różnych rozwiązań, że powstała gra dla nikogo – każdemu przynajmniej jeden z elementów zabawy będzie strasznie uprzykrzał życie. Jednak nie mamy do czynienia z totalnym crapem, jak wieszczył pesymistyczny Fax. ■■

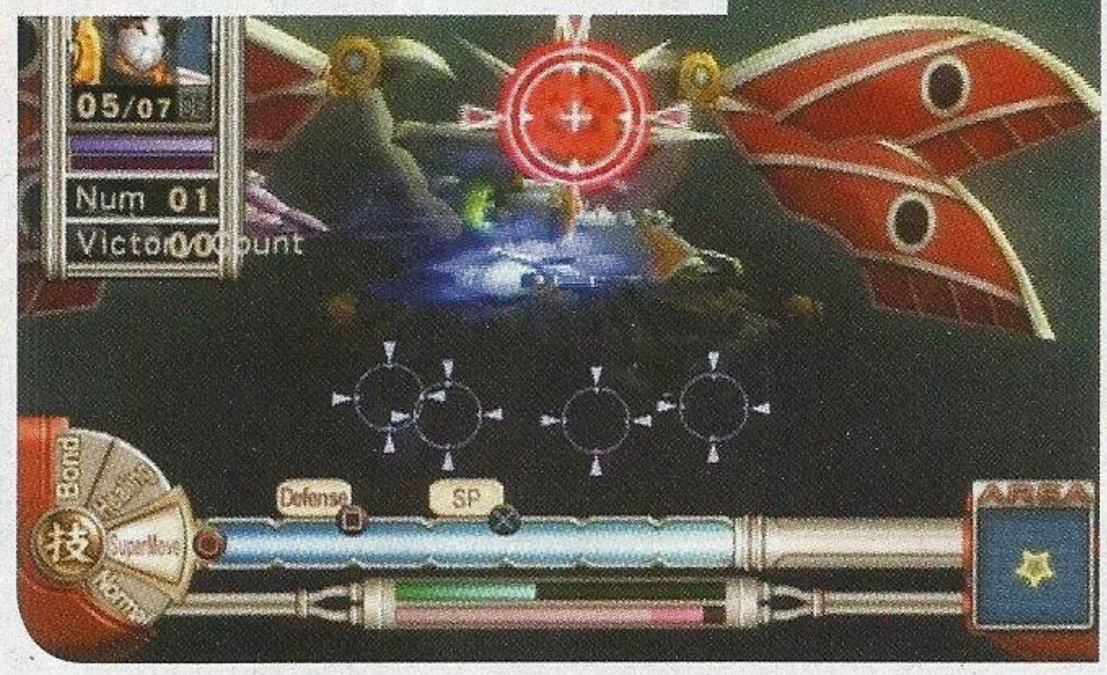
JAKŻE WIELKIE BYŁO MOJE ROZCZAROWANIE, KIEDY OKAZAŁO SIĘ, ŻE GRA PRZEZ DŁUGIE GODZINY NIE DORASTA DO SWOJEGO EPICKIEGO POTENCJAŁU

OCENA 5.8/10

+ ŚLICZNA MUZYKA, CIĘTE DIALOGI, INTRYGUJĄCY SYSTEM WALKI
− SPORO BEZSENSOWNEGO BIEGANIA I BZDURNYCH MISJI

ZBIERANINA LEPSZYCH I GORSZYCH POMYSŁÓW





LATA 20-te Klimat tamtych czasów oddano w Sakura Wars w sposób intrygujący, gdyż na wskroś japoński. W pierwszym rzędzie to zasługa ścieżki dźwiękowej, w której sporo japońskiego jazzu. Zresztą, już drugi rozdział gry zabiera bohatera do nowojorskiego Harlemu.

SAKURA WARS
SO LONG, MY LOVE

txt: KAXI

Wii | PS2

- Wydawca: Tecmo Koei
- Producent: RED
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Seria Sakura Taisen (aka Sakura Wars) rządziła przez wiele lat w Japonii, jeszcze na PSX i PlayStation 2. Zdaje się, że to pierwszy raz, kiedy ktoś zdecydował się wydać jej przedstawicielkę poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni; wcześniej nie było chętnych. Mogę zrozumieć dlaczego – na brak jRPGów raczej nigdy nie narzekaliśmy, ale to jest jak dla mnie już zbyt japońskie. Randki plus mechy. OMG. 6/10

POŁĄCZENIE STRATEGII Z SYMULATOREM RANDKOWYM

Zaintrygowani? Powinniście być, bo to chyba najdziwniejsza gra, jaką przyszło mi recenzować w historii mojej pracy w NEO. Aż dziw bierze, że znaleźli się odważni, by ją zlokalizować. Fakt, zajęło im to pięć lat, ale w tym przypadku chyba nie robi to większej różnicy. Co więcej, to nie byle jaka lokalizacja, ponieważ – po pierwsze – ukazała się na PS2 w wersji dwupłytowej z japońskimi i angielskimi dialogami, a po drugie – przy okazji skonwertowano grę na Wii (w tym przypadku użyto dwuwarstwowej płyty DVD). Mam jednak wątpliwości, czy znajdzie się wystarczająco duża grupa amatorów takiej rozrywki.

CNOTA CIERPLIWOŚCI

Jeśli chodzi o zasady rozgrywki, Sakura Wars to w zasadzie turowa strategia z udziałem mechów. Ale napisać tyle, to nie napisać nic. Sęk w tym, że pierwszą walkę w SW stoczyłem po z górą godzinie gry! A narzekałem na ślamazarne początki w jrpg… Co się działo przedtem? Obejrzałem intro, a potem zacząłem przeklikiwać dialogi. Tak, przez godzinę.

Myliłby się jednak ktoś, kto sądzi, że to po prostu długi wstęp. Dialogi są kwintesencją rozgrywki w So Long, My Love i jej głównym składnikiem. Brzmi trochę odpychająco, ale w rzeczywistości historię śledzi się z niemałym zainteresowaniem. I nawet nie przeszkadza fakt, że jest na ten charakterystyczny japoński sposób absurdalna. Jest to głównie zasługa wpływu, jaki gracz ma na kierunek rozmowy. To w końcu, jak zaznaczyłem w lidzie, symulator randkowy, tak więc gracz dość często może wybierać spośród kilku opcji dialogowych czy też wpływać na intonację wypowiadanej kwestii. W trakcie rozmów zdarzają się nawet proste mini-gierki! Wybory gracza wpływają na kierunek, w jakim potoczy się akcja, a także budują relacje między bohaterem a pozostałymi członkami zespołu (którzy, zupełnie przypadkiem, są płci żeńskiej). Od tych ostatnich zależą ewentualne bonusy podczas walk.

Autorom udało się na szczęście maksymalnie urozmaicić te morza tekstu. Byłem całkiem podekscytowany, gdy miałem wziąć udział w rozprawie sądowej. Najpierw musiałem pobiegać trochę po brzydkim, wirtualnym Nowym Jorku, by zebrać informacje, a potem, w trakcie samej rozprawy, odpowiednio je przedstawić.

OBUDŹ SIĘ, GRASZ

Raz na godzinę trzeba jednak odpocząć od mimo wszystko zazwyczaj biernego śledzenia fabuły i wziąć sprawy w swoje ręce. Walki odbywają się w systemie turowym, w trójwymiarowym środowisku. System, którego podstawy przybliżam w ramce, to według mnie strzał w dziesiątkę. Bardzo prosty do opanowania, a przy tym na tyle głęboki, że trzeba dokładnie przemyśleć każdy ruch. Walczyło mi się naprawdę świetnie, szkoda tylko, że tak rzadko. W pewnym stopniu wynagradzają to niebanalnie zaprojektowane misje. Każda z nich zaskakuje nowymi elementami i nie ma tu mowy o jakiejkolwiek rutynie. Choćby z tego względu stanowią, w pozytywnym sensie tego słowa, wyzwanie. Przygotujcie się jednak, że mają taki sam rozmach, co cała gra – w tym przypadku oznacza to na przykład, że ataki specjalne to kilkudziesięciosekundowe wstawki anime. Na szczęście można je ominąć, a koniec końców poprawiają wizualną prezencję gry, która nawet te pięć lat temu nie olśniewała grafiką, a dziś jest zwyczajnie brzydka. Jednakże, skoro większość zabawy upływa na dialogach, którym towarzyszą ręcznie rysowane tła i sylwetki bohaterów, nie jest to aż taki problem. W podkładzie muzycznym dominują energetyczne kawałki rodem z anime przeplatane bardzo przyjemnym jazzem.

Jeśli jesteście fanami japońszczyzny to prawdopodobnie wiecie bez czytania recenzji, że chcecie mieć Sakura Wars. Jeśli nie, ciężko mi polecić tę grę. Jest zbyt dziwna i zbyt mało w niej właściwego grania. Ocena poniżej jest dość wysoka, bo akurat, gdy szok już minął, ta odmienność zaczęła mi się całkiem podobać. Ale prawdopodobnie jestem wyjątkiem i nie zamierzam nikogo przekonywać, by pozbył się dwóch stówek z powodu gry, w której być może nie dotrwa nawet do pierwszej walki. ■■

OBYCZAJNOŚĆ Chociaż to w dużej części gra randkowa, nie spodziewajcie się nie wiadomo czego. Ja wiem, że Japończycy są zdolni do różnych rzeczy (patrz chociażby No More Heroes 2), ale akurat Sakura Wars jest dozwolona już od 12 roku życia.

OCENA 6.7/10

+ FABUŁA, ŚWIETNY SYSTEM WALKI, „POTYCZKI" SŁOWNE
– SŁABA GRAFIKA, TONY TEKSTU, MAŁO GRY W GRZE

MECHY I LASKI ANYONE?

Trzeba myśleć

Słów kilka na temat systemu walki. Jak już wspomniałem, starcia odbywają się z podziałem na tury, jednak w trakcie swojego ruchu postać może się swobodnie poruszać po arenie. Zasięg ruchu ograniczony jest niebieskim paskiem na dole ekranu, który zużywa się również podczas ataku, uzdrawiania się, czy wzmacniania obrony. Czyli im mniej się ruszasz, tym więcej razy atakujesz. Ilość paska, jaką zjada dany ruch, zależy od wybranej strategii (których jest w sumie trzy). Przykładowo, przy ustawieniu ofensywnym zablokowane jest odnawianie energii, a wzmocnienie defensywy kosztuje dwa razy więcej niż przy neutralnej taktyce. Osobną sprawą są ataki specjalne, które mają swój własny pasek – można go jednak dodatkowo podładować kosztem tego pierwszego.

GRAND THEFT AUTO IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY

KLEBITZ I LOPEZ W KOŃCU NA PLAYSTATION 3

txt: FAX

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: A do tego sycący multiplayer. Nie ma to tamto, trzeba zaliczyć jeszcze przed Red Dead Redemption. 9/10

Microsoft wydał majątek na ekskluzywne dodatki do Grand Theft Auto IV, ale ich ekskluzywność najwyraźniej w końcu się skończyła. Tym samym posiadacze PS3 wzbogacili się o gangsterski zestaw, który już na wstępie trzeba nazwać zakupem obowiązkowym.

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City to dwie oddzielne historie, choć zamieszczone na jednej płytce. Nie wymagają one oryginału, czyli GTA IV, więc możecie spokojnie wybrać się na zakupy, nawet jeżeli nie macie jej w swojej kolekcji. Dlaczego warto wyskoczyć do sklepu po ten zestaw? The Lost & Damned i The Ballad of Gay Tony to najlepsze dodatki, jakie kiedykolwiek pojawiły się na rynku, choć nazywanie ich w ten sposób to niemal zniewaga. Ich zawartość jest bowiem tak bogata, że to właściwie dwie niezależny gry w cenie jednej. Niejako w bonusie Rockstar dorzuca najwspanialsze wirtualne miasto.

The Lost & Damned stawia na twardy klimat motocyklowego gangu, mającego problemy z prawem, konkurencją i szalonym liderem, który właśnie zakończył odsiadkę. To naturalnie oznacza sporo kłopotów dla głównego bohatera, którym jest Johnny Klebitz. Chłopak ma dobre serce, więc dba o swoich braci, choć jeszcze większą miłością darzy motocykle. To one są gwiazdą The Lost & Damned, a ich model jazdy uległ znacznej poprawie w stosunku do pierwotnego GTA IV. Fabularnie to znacznie brutalniejsza historia niż w oryginale, choć nie pozbawiona charakterystycznego dla Grand Theft Auto humoru.

Z kolei The Ballad of Gay Tony to szalony klimat nocnych klubów i Luis Lopez, który próbuje wyciągnąć swojego zwariowanego szefa z gangsterskich problemów. Rockstar naprawdę zaszalał i dorzucił galerię unikalnych postaci, mnóstwo wybuchowych i niezwykle spektakularnych misji, oraz czołgi i skoki spadochronowe. Klimat zdecydowanie lżejszy od The Lost & Damned, ale równie grywalny.

Episodes from Liberty City to wspaniały zestaw dla fanów Grand Theft Auto, których nie trzeba przekonywać do zakupu. Fenomenalna dawka zabawy na najwyższym możliwym poziomie. ■■

OCENA 9.5/10

+ FABUŁA, HUMOR, BOHATEROWIE, MISJE
- GRAFIKA MA SWOJE LATA

LIBERTY CITY NADAL BEZKONKURENCYJNE

BATMAN: ARKHAM ASYLUM GAME OF THE YEAR EDITION

STEREO I W KOLORZE, CZYLI BATMAN TYM RAZEM W 3D

txt: GULASH

X360 | PS3

- Wydawca: SquareEnix
- Producent: Rocksteady
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Batman w 3D nie zrobił na mnie wrażenia, ale to pewnie dlatego, że miałem przyjemność zobaczyć, jak kozacko wyglądają Wipeout i Super Stardust w 3D na dopasionej prototypowej Bravii. Tylko kogo stać na taką Bravię? A żeby pograć w Batmana nie trzeba zmieniać telewizora, więc każdy za niewielką sumę może sprawdzić, o co halo z tą głębią obrazu. To naprawdę działa, przy czym najlepiej 3D widać podczas walk. Mimo wszystko, wolę grać bez tandetnych okularów na nosie, kolory są ładniejsze i oczy nie bolą. 9/10

Rzadko decydujemy się recenzować po raz drugi nowe edycje gier wydanych już wcześniej, w tym miesiącu jednak na tapetę trafiły Batman i LittleBigPlanet. Edycje noszące podtytuł Game of The Year na ogół zawierają sporo DLC, które zostało wydane od premiery gry i nie inaczej jest tym razem – ta edycja zawiera sześć dodatkowych mapy do trybu Challenge. Które, swoją drogą, są dostępne zupełnie za darmo dla posiadaczy podstawowej wersji gry. Dodatkowo, na PS3 w tym trybie można grać jako Joker.

Czemu zatem ponownie gościmy Batman: Arkham Asylum na łamach NEO+? Otóż Game of the Year wyposażona została w nowatorską technologię 3D Trioviz, która – we współpracy z okularkami znajdującymi się w zestawie – umożliwia każdemu graczowi zakosztowania zabawy w trójwymiarze. Warto wspomnieć, że okulary dodawane do gry mają nieco inne kolory szkieł niż te standardowe, bo są różowo-zielone.

Zastosowanie technologii Trioviz wymagało od developerów ponownego pogrzebania w kodzie, co akurat w przypadku gier jest znacznie prostsze, niż przy przerabianych naprędce filmach (fatalnie to wyszło w *Clash of the Titans*); konsola renderuje, powiedzmy, kolorową otoczkę na przykład wokół Batmana, symulując kilka planów i oszukując ludzkie oko. Bruce śmiga na pierwszym planie, a tła znajdują się w oddali… Czy to działa? Działa. I to całkiem, całkiem, oczywiście biorąc pod uwagę fakt, że to bardzo proste rozwiązanie z papierowymi okularkami; bardzo podobał mi się na przykład efekt, który uzyskano w detective mode. Po włączeniu opcji 3D i założeniu okularków gra traci jednak nieco kolorów, wydaje się także częściej przycinać – widać konsola pracuje dodatkowo nad tymi procesami.

Na szczęście gra nie jest tylko i wyłącznie w 3D; efekt ten jest opcjonalny i można go wyłączyć. Sama zawartość również się nie zmieniła, a Trioviz 3D jest mimo wszystko tylko ciekawostką – dlatego ocena zostaje taka sama. Niemniej, jeśli ktoś jeszcze z Arkham Asylum nie miał przyjemności, to jest edycja, którą warto kupić. A może zakochacie się w wersji 3D? ■■

OCENA 8.7/10

+ ŚWIETNA GRA W NIŻSZEJ CENIE, CIEKAWOSTKA W POSTACI TRIOVIZ 3D
- ZA MAŁO BONUSÓW W STOSUNKU DO PODSTAWOWEJ WERSJI

NIE GRALIŚCIE W ARKHAM ASYLUM? WARTO!

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

PEŁNOPRAWNY PRODUKT CZY DRENAŻ KIESZENI?

txt: GULASH

PS3 | XBOX 360

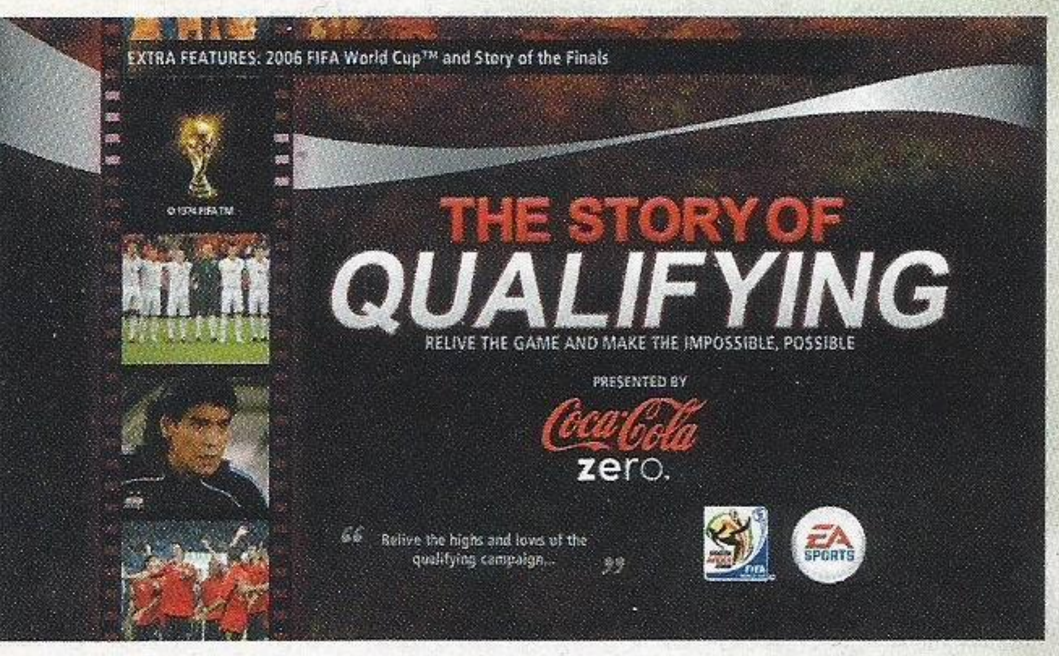
- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-8 (20)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

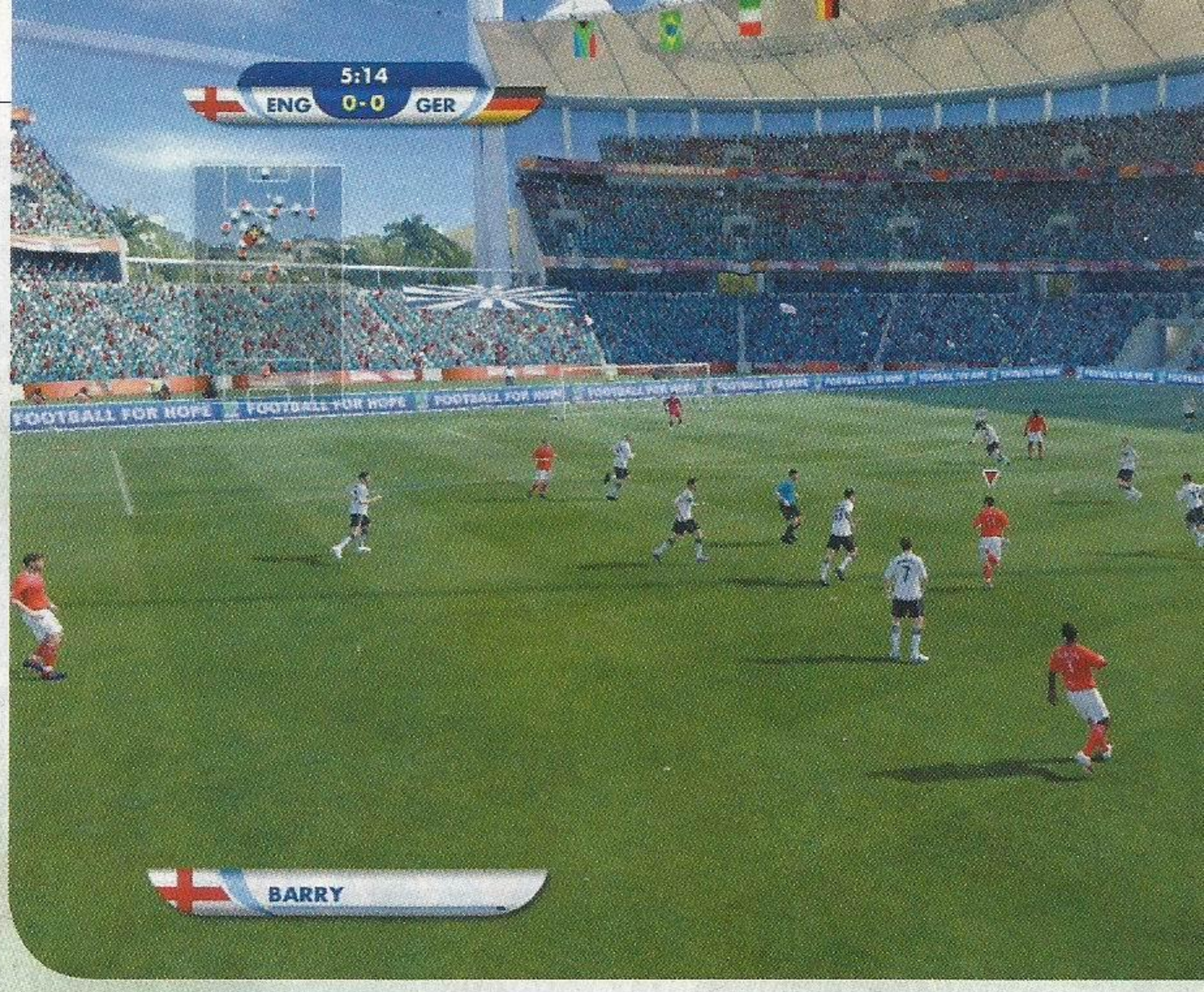
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Czy to tylko ja tak mam, czy World Cup jest bardziej arcade'owy? Gra się szybciej niż w FIFA 10, bramki częściej wpadają. Ja tak lubię. A już za cztery lata... 8/10

Co prawda nasze orły nie zakwalifikowały się do finałów, co udało mi się również powtórzyć za pierwszym razem w Captain Your Country (poległem ze Słowenią w ostatnim meczu w Mariborze, gdybym to wygrał, pojechalibyśmy... aach), ale nic nie stoi na przeszkodzie, abyście spróbowali sami. Ostrzegam jednak – w meczach eliminacyjnych gra się o wszystko; Polska ekipa supersilną paką nie jest, a spełnianie wszystkich zaleceń taktycznych Franciszka Smudy to wyjątkowo niewdzięczne zadanie.

Tak, Captain Your Country to pewne rozwinięcie idei Be A Pro z klasycznej fifki, inaczej mówiąc – granie „na kłódce". Wybieramy zawodnika, bądź importujemy swojego z FIFA 10, a następnie rozpoczynamy mozolną drogę do tryumfu na stadionach Południowej Afryki. Zaczynamy od kadry B, w meczach towarzyskich, gdzie selekcjoner testuje skład rezerwowy i trzeba go przekonać do tego, byśmy dołączyli do pierwszej drużyny. Jak? Oczywiście dobrą grą. W zależności od tego, gdzie chcecie zagrać, trzeba czyścić pole, kreować sytuacje, bądź strzelać bramki. Pewnie te dwie ostatnie opcje wchodzą w grę, bo jakoś nie widzę chętnych na środkową obronę. Jednak w każdym przypadku trzeba pilnować swojej pozycji i eliminować zagrożenie (czyli bronić po prostu). Kolegom można też nakazać podanie, bądź strzał.





Captain Your Country zdecydowanie nie jest dla niecierpliwych. Ileż razy grając Kubą wściekałem się na Brożka za zmarnowane sytuacje po pięknych wystawkach, nie mogłem otrząsnąć się po tym, jak Franz dał mu opaskę kapitana mimo tego, że harowałem kilka meczów na całej długości boiska. Winna jest temu też gra, która nieustannie punktuje gracza sobie tylko znanym systemem. To znaczy, można się domyślać, że za straty i złe podania odbiera, a za dogrania, bramki i przecinanie podań – daje. Przydałby się jednak bardziej klarowny dla gracza system punktacji. Mimo to satysfakcja z wygranego meczu jest olbrzymia, nawet pomimo faktu, że gracz nie ma wpływu na taktykę czy zmiany dopóki nie dochrapie się kapitańskiej opaski, do tego czasu o wszystkim decyduje trener.

CYC jest także świetnym sposobem na koopa w grze piłkarskiej; gdy do konsoli zasiądzie czterech graczy, tworząc na przykład linię ataku oraz część pomocy, emocje (zarówno euforia, jak i wzajemne oskarżenia) sięgają zenitu.

BEND IT LIKE BECK... UPS

CYC to naturalnie nie jedyny tryb gry w 2010 FIFA World Cup. Oczywiście jest sam finałowy turniej, a także możliwość rozegrania całych eliminacji ulubioną ekipą i zakwalifikowania się do finałów. Piłkarze odnoszą kontuzje, waha się również ich forma. Wreszcie Story of Qualifying to dramatyczne scenariusze z autentycznych meczów międzypaństwowych, na przykład wymagające strzelenia dwóch bramek w piętnaście meczowych minut. Bardzo fajna sprawa, a EA Sports obiecuje dodawanie nowych na bieżąco – już podczas samych finałów. No i obszerny, rozbudowany online, włącznie z trybem Battle of The Nations, gdzie można zdobywać punkty dla swojej ulubionej reprezentacji, a które sumowane są w wielkim globalnym rankingu.

Po rozegraniu kilkudziesięciu meczów zaobserwowałem nieco zmian w samych mechanizmach rozgrywki. Bramkarze zachowują się lepiej i nie wybiegają już tak chętnie na wariata, górne podania i „na dobieg" częściej mają szansę trafić do adresata. Podoba mi się także SI napastników – nie raz widziałem sytuację, gdy wymieniali się pozycjami w polu karnym. Sama gra jest również nieco szybsza niż FIFA 10, mniej rwana, sędziowie pozwalają pograć, choć w dalszym ciągu nie opłaca się kosić od tyłu wślizgami. Fajne jest również pewne zróżnicowanie tego, jak grają zespoły i gracze – niektóre ekipy na wyjeździe murują bramkę licząc na kontrę, inne mają w swoich szeregach dryblerów wożących się z kulą przez całe boisko, jeszcze inne pressują czy wymieniają setki podań.

Wreszcie karne. Sami wiecie, że rzuty karne w finałach charakteryzują się ogromną dramaturgią, przecież przegrana drużyna odpada z turnieju. W ogóle karne to coś, czego gry piłkarskie nie mogą dobrze ugryźć od lat, szczególnie, jeśli chodzi o bramkarza, no ale to tak na marginesie. Nowy mechanizm rzutów karnych w World Cup bierze pod uwagę stres gracza i wymaga nieco zręczności, można także bić karniaka na kilka sposobów – zatrzymać się po rozbiegu przed strzałem, czy uderzyć podcinką à la Totti. Fajne? Fajne, coś nowego i w dodatku dobrze zrealizowane.

PIĘKNE IT'S BEAUTIFUL

Oprawa to osobna sprawa – graficy pieczołowicie odwzorowali wszystkie stadiony mistrzostw, jest wspaniała atmosfera, kamera często pokazuje kibiców czy zatroskanych trenerów. Chóralne śpiewy fanów podczas meczu nie należą do rzadkości, a do tego EA Sports Trax dorzuca kilkadziesiąt nowych, jak zawsze świetnych kawałków. Tym razem w klimatach rodem prosto z Afryki.

Również podczas samego meczu można dostrzec delikatne poprawki grafiki. Delikatne, bo to raczej dopracowanie, niż coś zupełnie nowego, choć kilka świeżych

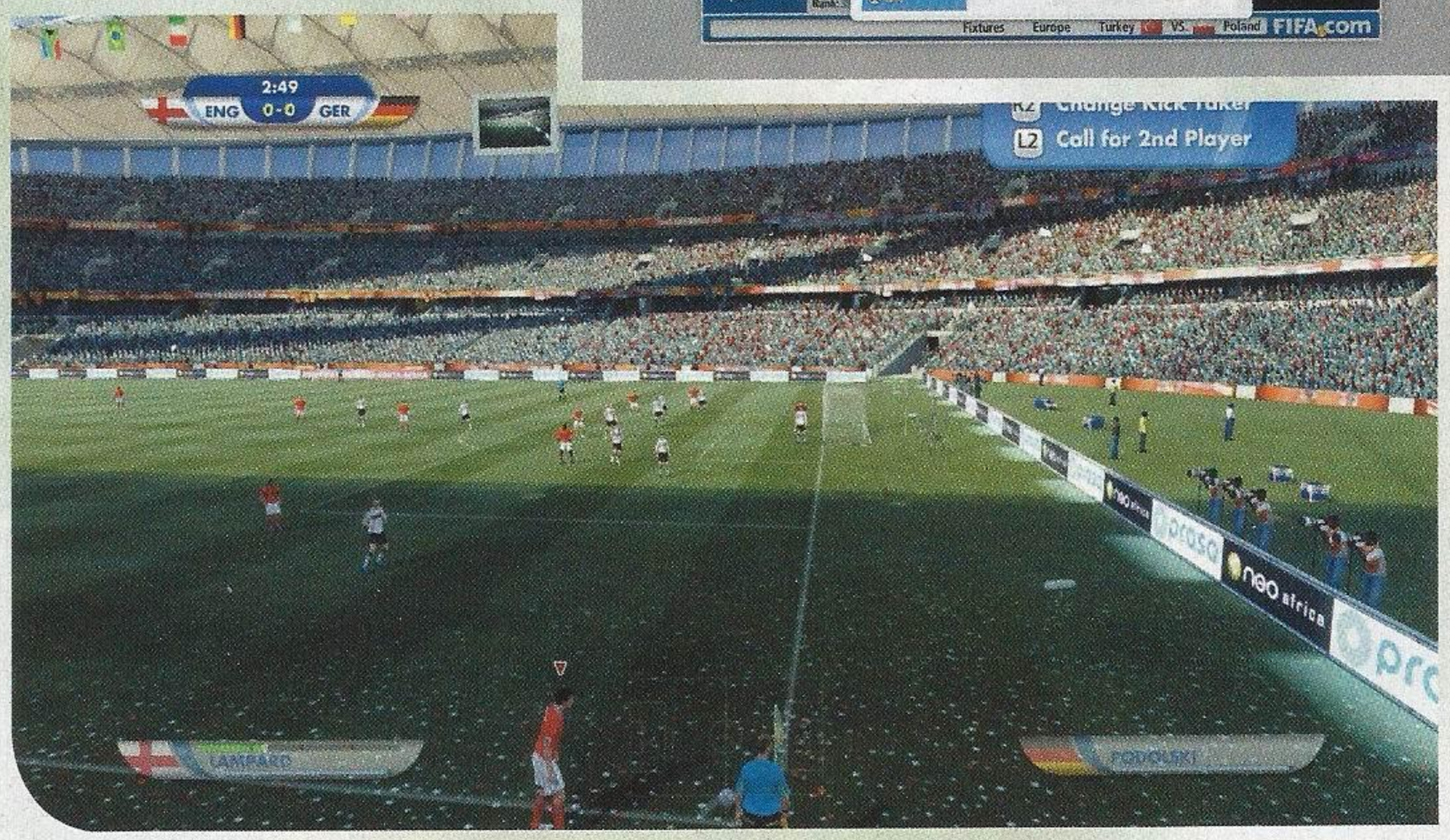
STADIONY ŚWIATA **Nawet wiecznie zmarszczony w realu, ale strzelający w mojej wirtualnej drużynie masę bramek Paweł Brożek zachwyciłby się oprawą meczów podczas finałów. Diego „Kebab" Maradona również. Oby tylko zakazali kibicom z Afryki trąbić. Módlmy się. Wspólnie.**

TI AMO CARLITO Wszyscy wiemy, że Luka Toni czy Zlatan Ibrahimovic są praktycznie nie do przepchnięcia na prawdziwym boisku, a jednak wściekamy się na „cyborgów" w wirtualnych meczach. Dobrze chociaż, że mali i zwinni piłkarze też potrafią urwać się i sieknąć bramkę.

Dwa przyciski

Nowością mającą w założeniu połączyć pokolenie ojców i synów (bądź też jeszcze bardziej scementować związki, bo nie ma jak wspólne granie na wielu płaszczyznach – prawda?) jest nowy, uproszczony system sterowania „Two Buttons" wykorzystujący jedynie dwa przyciski, do podawania i strzelania. Dwa to on wykorzystuje umownie, bo jest jeszcze sprint, pressing i tak dalej, więc na końcu okazuje się, że i tak potrzeba nieco ograniania, żeby nawiązać walkę. Niemniej to krok w dobrym kierunku – faktycznie da się podać „z automatu" do drugiego piłkarza, a konsola sama wybierze czy zagrać górą, dołem czy na dobieg. Trzeba upraszczać, FIFA ma skomplikowane sterowanie, co może odrzucać.

ALE CYC Czyli Captain Your Country w pełnej okazałości. Gracz przez cały czas rywalizuje z trzema innymi piłkarzami. Dość motywujące, szczególnie, że widać punktację.



animacji się znajdzie. Piłkarze od pewnego czasu w FIFAch wspaniale poruszają się po boiskach i nie inaczej jest w World Cup. Wspomniałem o świetnej oprawie meczów i stadionach, ale nawierzchnie boisk to osobna para kaloszy – trawa wygląda kapitalnie, jestem pełen podziwu za tak fantastyczne odwzorowanie piłkarskiej murawy.

Naturalnie graficy EA w dalszym ciągu pracują nad twarzami piłkarzy, choć nie w każdej drużynie. W najczęściej wybieranych ekipach typu Anglia, Włochy, Francja czy choćby Argentyna, zawodnicy są śliczni i dopracowani, z kolei taką Polską czy Słowenią nikt specjalnie się nie przejął.

NOWY MECHANIZM RZUTÓW KARNYCH W WORLD CUP BIERZE POD UWAGĘ STRES GRACZA I WYMAGA NIECO ZRĘCZNOŚCI, MOŻNA TAKŻE BIĆ KARNIAKA NA KILKA SPOSOBÓW

BRAĆ CZY CZEKAĆ?

Oczywiście są i minusy. Jako, że to produkt traktujący o Mistrzostwach Świata, w grze naturalnie nie ma klubów. Z drugiej strony może to i dobrze, że nie ma Realu, Barcelony i Chelsea, którymi w sieci gra chyba każdy, a przepchnąć Ibrę czy Benzemę to sztuka nie lada. Drugim minusem jest też fakt, że gra nie została zlokalizowana – nie ma szalonego duetu Szaranowicz & Szpakowski, a wszystkie teksty są po angielsku. Co prawda to nie przygodówka i każdy, kto regularnie gra, bez problemu poradzi sobie z menusami, ponadto za brak lokalizacji winę pośrednio ponoszą także nasi piłkarze, ale po latach rozpieszczania nas w kwestii lokalizacji, mogliśmy mimo wszystko spodziewać się polskiej wersji.

2010 FIFA World Cup to udane rozwinięcie serii. Tradycyjnie znajdzie się wielu niezadowolonych graczy zarzucających EA skok na kasę, czy to, że World Cup teoretycznie mógłby ukazać się jako DLC dla FIFA 10. Odgrzewany kotlet? Może trochę, ale po pierwsze, przecież nikt nikogo nie zmusza do zakupu, po drugie – zmodyfikowano silnik gry i razem z nową oprawą i zespołami DLC ważyłoby kilka gigabajtów, a to nie przejdzie. Wreszcie po trzecie, znając pazerność federacji FIFA, EA wykrwawiło się na tę licencję tak, że musiał powstać pudełkowy produkt w pełnej cenie. Tak czy inaczej – gra jest świetna, a czy ją kupić, czy poczekać pięć miesięcy na FIFA 11, musicie zadecydować już sami. W podjęciu tej jakże ważkiej decyzji może Wam pomóc dostępne na PSN/XBL demo. ■■

OCENA 8.5/10

+ NAJLEPSZY SILNIK PIŁKARSKI, ZMIANY I POPRAWKI, OPRAWA, KARNE
– FULL PRICE, BRAK LOKALIZACJI, FIFA 10.5

POPROWADŹ ORŁY DO TRIUMFU. SZKODA, ŻE ZA DWIE STÓWKI

STAŁY FRAGMENT GRY Rzuty wolne i rożne w grach piłkarskich to w dalszym ciągu wielka niewiadoma dla powiedzmy 75 procent graczy, a warto je wyćwiczyć, bo są przecież elementem piłkarskiej sztuki. Ja najczęściej wrzucam na pierwszy słupek, gdzie – w tym przypadku – czai się Heskey. Często trafia „z głowy"

SUPER STREET FIGHTER IV

TO NIE TYLKO POWRÓT, TO ŻYWY POMNIK STARYCH CZASÓW

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Dimps
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Super sprawa ten Super Street Fighter IV. Autorzy gry potwierdzili, że ostatecznie zamykają ten rozdział, nie będzie kolejnej Hyper Turbo Edition. 10 nowych postaci to masa zabawy, wbudowany w grę kanał video dla hardkorowców to coś, o czym marzyłem młodzieńcem będąc i ćwicząc Alphę i Third Strike. No i nice price, czyli połowa ceny. Kto SFIV nie ma, ten trąba. **9/10**

Wiele osób mówiło, że razem z czwartym Street Fighterem Capcom wrócił na tron. Moim zdaniem nigdy z tego tronu nie zszedł i absolutnie nie dziwi mnie zabijająca jakość Super SF IV. Zmian jest może niewiele, ale w zupełności wystarczają, żeby przesiąść się na nową edycję i nie oglądać się za siebie. Gra jest jeszcze mocniej zakorzeniona w klimatach arcade, rozwija wachlarz zawodników niczym wprawna gejsza i poprawia ubytki w urodzie w stylu skrupulatnej księżniczki. A przede wszystkim – nie sposób się od niej oderwać.

UWAGA! ROBOTY STREET FIGHTEROWE

Ponad rok temu „czwórce" udało się na kilkanaście godzin sparaliżować pracę nad zamknięciem numeru N+, a to przywilej wąskiego grona tytułów. Tym razem obeszło się bez podobnych atrakcji, choć tylko dlatego, że od początku wiedzieliśmy czego się spodziewać. Najważniejszą zmianą jest dodanie dziesięciu zawodników, z czego dwójka jest zupełnie świeża, a resztę mieliśmy okazję spotkać w starszych odsłonach. Wzrok przyciąga czerwonoskóry wrestler Hakan polewający się przed pojedynkiem oliwą. Po co? Żeby ciosy się ześlizgiwały. Brzmi absurdalnie, przynajmniej dopóki nie zobaczycie jego Ultra Combo, kiedy Hakan zamienia się w odpowiednik kreskówkowej skórki od banana, by na nowo definiując jesień średniowiecza zrobić z przeciwnika miazgę. Postać ma też fachowe wrestlingowe rzuty, ale jest diablo powolna, co nie każdemu przypadnie do gustu. Przeciwieństwem Hakana jest Juri specjalizująca się w taekwondo. Jest zwinna i szybka, świetnie radzi sobie w powietrzu, ale i na ziemi potrafi dokopać. Hakan jest przy niej ruskim czołgiem i mimo, że jego ciosy zabierają sporo z paska energii, wprawni gracze bez problemu udowodnią wyższość Juri. Te dwie postacie mają tylko dwa rodzaje strojów do wyboru, reszta o jedną więcej.

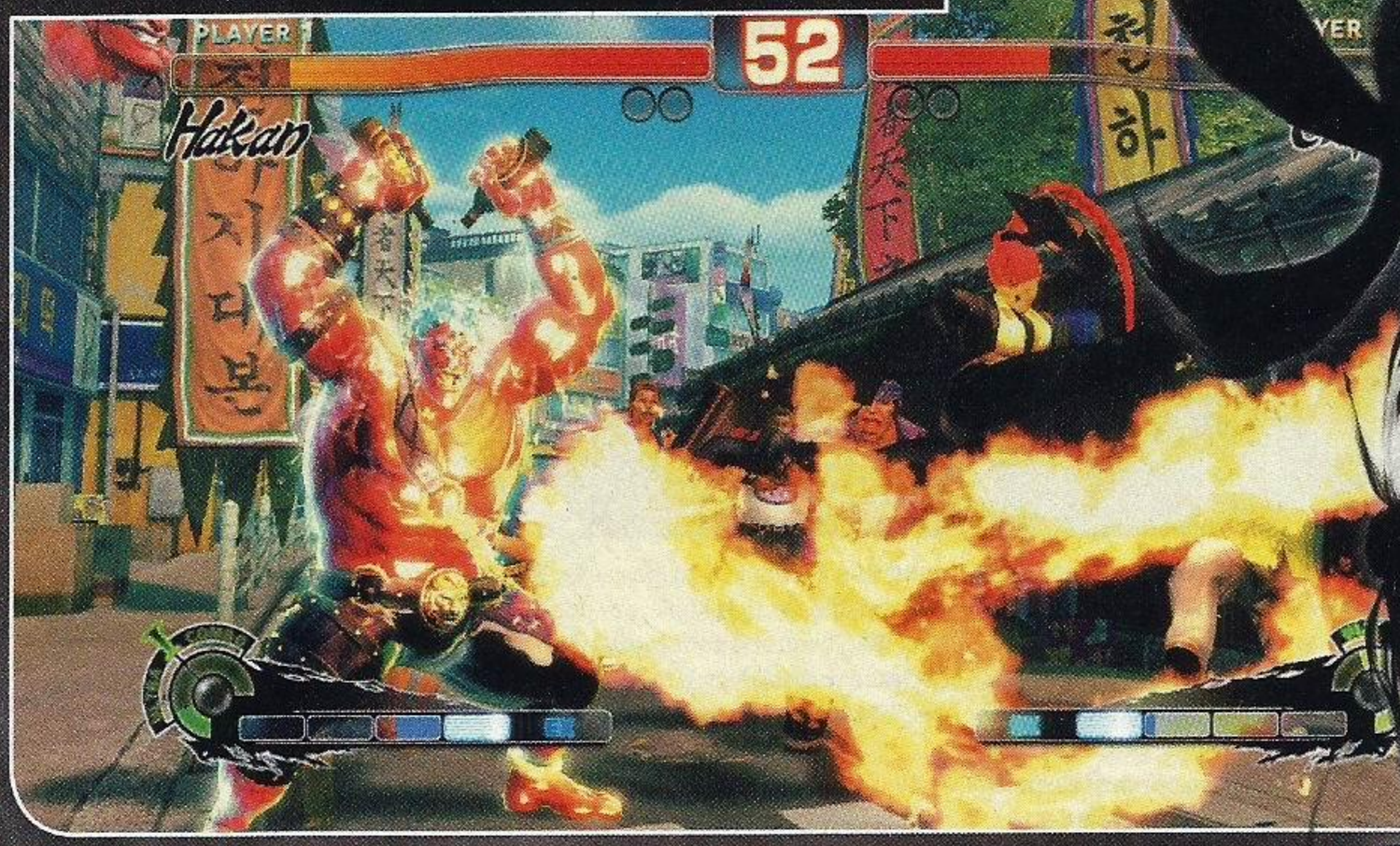
Produkując Street Fightera IV, Capcom podobno nie zdążył wkleić do gry dwójki bohaterów. Nigdy pewnie się nie dowiemy, czy to cała prawda, czy może ktoś miał już wtedy plan wydania wersji Super. Jedną z tych postaci jest wiecznie uśmiechnięty wariat Dee Jay, którego nie udało mi się zmasterować, ale to dobrze świadczy o systemie rozgrywki. Wielki T.Hawk ma kilka zabójczych ciosów, ale powolni zawodnicy nigdy nie należeli do moich ulubieńców. Chyba że mówimy o Goro, ale to zupełnie inna bajka. Świetnie w grę wpasował się Adon znany z oryginalnego SF – jego błyskawiczne ataki i niespodziewane ciosy z powietrza napsują krwi niejednemu graczowi. Z trzeciej części powracają Dudley o aparycji włoskiego cherubinka z wąsem, mała i zwinna Ibuki z imponującym warkoczem i Makoto nigdy nie rozstająca się ze swoim strojem karateki. Jako ciekawostkę odnotowuję znanych z Final Fight Cody'ego i Guy'a. Razem tworzą imponującą grupę niemal 30 fajterów.

Capcom tym razem oszczędził nam konieczności odblokowania każdego z wojowników; wszyscy są dostępni od samego początku, zupełnie jak na automatach. Co ważne – każda z dodanych postaci idealnie wkomponowuje się w grę, nie zauważyłem, żeby któraś była zbytnio przegięta, choć zwyczajowo faworyci wyłonią się naturalnie. Lista zawodników robi niemal takie wrażenie, jak w Mortal Kombat Armageddon i nie mam żadnych wątpliwości, że każdy wybierze spośród nich nie jednego, ale kilku ulubieńców.

WŚRÓD FAL ZMIAN

Street Fighter IV był znakomicie zbalansowaną bijatyką, zachwycał od pierwszego zwiastuna i nie wiem, czy jestem w stanie sobie wyobrazić lepszy remake. Gwoli przypomnienia – system opiera się na kręceniu lewą gałką ćwierćkółek oraz ich wielokrotności, plus oczywiście klepaniu kombinacji przycisków. W tej kwestii nic nie ruszono i nadal w znakomitej większości przypadków świetnie się sprawdza przy odfiltrowywaniu wymiataczy od każuali przypadkowo wciskających przyciski na padzie. Ponownie zagwarantowano płynność animacji, dzięki czemu można wykorzystywać każdy ułamek sekundy i z morderczą konsekwencją kontrować ciosy, a mocniejszych unikać. Nowa edycja wprowadza jeszcze więcej Ultra Combosów i przed walką trzeba je wybrać z listy. Ultrasy pozostały solą gry i nadal miażdżą efektownością, kiedy ekran rozbłyska wśród gradu zadawanych ciosów.

Z czystej ciekawości każdy sprawdzi, co przygotował Capcom, a satysfakcja z zasadzenia Ultra Combo siedzącemu obok kumplowi jest nie do opisania. Nieco bardziej skomplikowanie brzmią zasady Focus Attack, więc zainteresowanych odsyłam



WWE HAKANMANIA 2010 Czerwony, rozpalony koleżka dodaje kolorytu każdej walce, w jakiej bierze udział. Zachlapuje areny oliwą, atakuje inwektywami, a w zwarciu stosuje mordercze chwyty. Bardzo ciężko wyrwać się z jego niedźwiedziego uścisku.

W WALCE WRÓCIŁO Kręcenie gałką na pewno różni się od arcade'owego sticka, ale nie na tyle, by koniecznie inwestować w nowy kontroler. Skuteczne opanowanie odwróconych zetek i pełnych kółek zajmie trochę czasu, nawet kilka tygodni przerwy skutkuje spadkiem formy.

KOŃCOWY MECZ Odpalenie Ultra Combo nie jest takie trudne, na jakie początkowo wygląda, ale to dopiero połowa sukcesu. Trzeba jeszcze wyczuć odpowiedni moment, bo nie ma nic gorszego, niż spudłowanie w takiej sytuacji.

do ramki. Wyćwiczenie wszystkich kombinacji dla pojedynczego zawodnika zajmuje godziny, bo to nie jest gra dla starych ludzi. Akcja zmienia się jak w kalejdoskopie, a żywy przeciwnik nieustannie czymś zaskakuje i stara się wykorzystać każde obniżenie gardy. Trzeba umieć kombinować, najlepiej w czasie oscylującym wokół milisekundy. Powodzenia.

KRÓL ŻELAZNEJ KONSEKWENCJI

W glorii i chwale wracają znane sprzed lat sekcje, w których tłuczemy w stojący samochód albo unikamy zrzucanych z góry beczek, starając się rozwalić jak najwięcej z nich. Oba przerywniki wydają się bez sensu, ale to kapitalny hołd oddany starym

SSFIV NIE PRZESZŁO NAWET NAJDROBNIEJSZEGO LIFTINGU OPRAWY, A I TAK WYGLĄDA BARDZO DOBRZE, ZUPEŁNIE NIE CZUĆ, ŻE GRA MA KILKANAŚCIE MIESIĘCY NA KARKU

czasom, kiedy informacje o ciosach czerpało się z Kompendium Wiedzy. Poza tym takie dodatki wzbogacają klimat arcade, brakuje tylko, żeby konsola prosiła o wpłatę paru złotych, jeśli po przegranej chcemy kontynuować zabawę. Jakkolwiek tryby online przeżyły pewien renesans, najwięcej zabawy jest z ziomkiem, który nie jest oddalony setki kilometrów od nas. Jeśli akurat nie macie nikogo w pobliżu, drużynowe Team Battle albo zapętlone Endless Battle (zwycięzca walczy przeciwko zmieniającej się grupie pozostałych graczy) sprawdzą się znakomicie. Wprost kapitalną nowością jest możliwość podglądania nagranych walk innych zawodników, dzięki czemu wreszcie można w rozsądnej jakości i na spokojnie zobaczyć, jakim cudem znowu pokonał nas ten cholerny Japończyk. Nie miałem możliwości przetestowania sieciowego kodu pod kątem lagów, jednak Capcom na pewno nie próżnował i powinno obejść się bez problemów.

BEZ PARALIŻU

SSFIV nie przeszło nawet najdrobniejszego liftingu oprawy, a i tak wygląda bardzo dobrze, zupełnie nie czuć, że gra ma kilkanaście miesięcy na karku. Pomysł Capcomu z wrzuceniem gry w 2.5D był genialny, z każdym dniem widać, że dzięki temu żywotność tytułu jest uzależniona wyłącznie od końca istnienia obecnej generacji konsol. Nowa wersja gry jest wypchana trybami, postaciami i bonusami – poznawanie samych świeżynek to robota na kilka godzin, a co dopiero jeśli ktoś nie miał przyjemności sprawdzenia poprzedniczki? Trening i dostępna od ręki lista ciosów pozwolą mu się maksymalnie wkręcić, choć bilet na siłownię kciuków i ćwiczenia z refleksu każdy musi sobie załatwić we własnym zakresie. Kosmiczne, uzależniające japońskie techno i spiker, pełen entuzjazmu jak komentatorzy w Fifie, w kilka sekund po odpaleniu gry zamieniają pokój w salon gier video.

Wszyscy w redakcji świetnie się bawiliśmy przy SSFIV, ale czy warto myśleć o przesiadce mając w kolekcji „czwórkę"? Zdecydowanie tak. Dopiero teraz gra jest dopakowana po brzegi, dziesięciu nowych zawodników robi olbrzymią różnicę, a pozostałe postacie (jak i tryb dla jednego gracza) są bardziej wyważone. Dokładając do tego większe możliwości online, parę świeżych miejscówek i dodatki w rodzaju hardkorowego w opór rozbijania beczek, nie można odmówić Capcomowi słuszności decyzji o wypuszczeniu edycji Super. W dobie DLC mogli przecież stopniowo zbierać haracz. Niższa cena jest kolejnym ukłonem w stronę graczy, bo za bogatą zawartość i obietnicę nieskończonej zabawy spokojnie mogli grę wycenić „normalnie". Co jednak z tymi, którzy w zeszłym roku nie załapali się na wąskotorowy, świeżo odrestaurowany pociąg z muzeum najlepszych bijatyk? Warto zasilić szeregi fanów SFIV, nawet jeśli się nim nigdy nie było. Lepszej okazji nie będzie. ■■

OCENA 8.5/10

+ 10 NOWYCH POSTACI, WIĘCEJ OPCJI ONLINE
– MAŁO ZMIAN DLA ZWYKŁYCH ZJADACZY PADA

TYLKO DLA NIEŚMIERTELNIKÓW

PEŁNA KONCENTRACJA

Focus można wykorzystywać bardzo dowolnie, reagując na aktualną sytuację. Może służyć na przykład do zbijania ataków przeciwnika i sklepania go silną kontrą, choć trzeba też wiedzieć, jakie ataki są na niego nieczułe. I mieć diabelnie dobry refleks. Oprócz tego, Focus pozwala przerywać własne ataki, jeśli zaczynają się zatrzymywać na bloku. Tak to wygląda w teorii, praktyka dokłada do tego konieczność poświęcenia dużej ilości czasu na wprowadzenie jej w życie. Focus „zjada" też pasek na dole, więc odwleka w czasie użycie Ultra Combo. Proste? Proste, że nie. W końcu to Capcom.

DEAD OR ALIVE PARADISE

FACECI MYŚLĄ TYLKO O SEKSIE I O JEDZENIU? JA JESTEM GŁODNY

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Tecmo
- Producent: Team Ninja
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie dziwię się frustracji Faxa, dziewczyny na PSP nie wyglądają tak dobrze, jak mogłyby na PS3, hehe. A na poważnie, tego typu twory przeznaczone są moim zdaniem na japoński rynek. Albo dla bogatych dzieciaków, bo nie wiem, kto chciałby wydać na Paradise kasę, za którą może mieć jakąś fajną grę. Grę w ogóle, bo DOAP przecież nią nie jest. A co do polskich plaż, byłyby super, gdyby pogoda czasem dopisywała. Czemu nie na temat? Bo o czym tu pisać, Paradise już wyrzuciłem z pamięci. 4/10

Pamiętam te pierwsze, beztroskie chwile z Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Piękna grafika, lekka muzyka i cudowne dziewczyny w strojach kąpielowych. Słońce, piasek i wakacyjny klimat. Rajska wyspa, szum fal i wentylatorów pierwszej konsoli Microsoftu oraz urocze dziewczęta, takie pogodne i skore do zabawy. Pamiętam też, że piętnaście minut po odpaleniu Xboxa umierałem z nudów, bo DoA było grywalnym demem i niczym więcej. Niestety, w przypadku Paradise jest jeszcze gorzej.

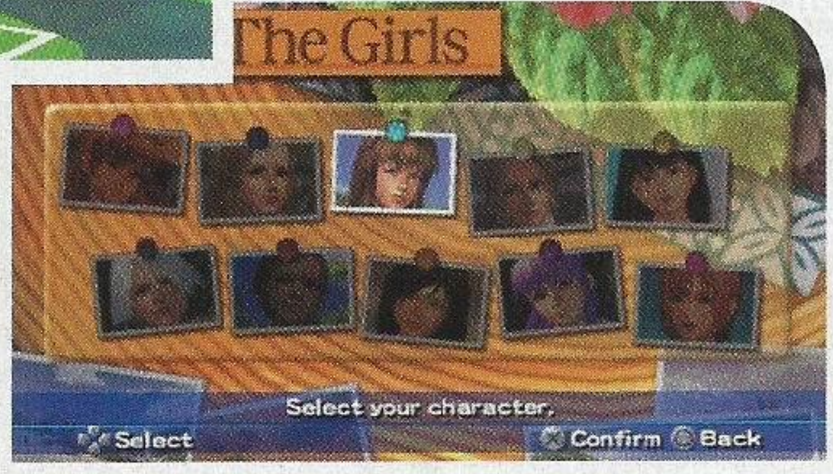
NIE BYŁO MI DOBRZE

Przyznam szczerze, że czuję się oszukany. Kampania reklamowa tej gry sugerowała, że po odpaleniu PlayStation Portable będę miał ochotę na zabawę we własnym towarzystwie. Dziewczyny z Dead or Alive miały mnie podniecić, podnieść mi ciśnienie i doprowadzić do satysfakcjonującego finału. Może i reklama jest dźwignią handlu, ale nie sądzę, by ktokolwiek myślał o jakichkolwiek dźwigniach przy Paradise. Gra jest brzydka, nudna i poniżająco wręcz głupia. Obraża każdego gracza, a sugerowanie, że przy produkcji Team Ninja ktokolwiek miałby ochotę na masturbację, jest wręcz ordynarne. Aha, tak w ogóle to nie jest nawet gra.

NA WAKACJACH ROBIĘ NIC

Cały pomysł opiera się na dziewczynach w skąpych strojach kąpielowych, które spędzają czas na tropikalnej wyspie. Gracz wybiera swoją ślicznotkę, ogląda przydługi, nudny samouczek i zaczyna się rozgrywka. Co to właściwie oznacza? Cóż, razem ze swoją partnerką będziecie mogli rozegrać mecz siatkówki plażowej, pograć nocą w kasynie, albo poskakać w basenie.

KONIEC URLOPU Ile tak można przeciągać się na plaży? Dziewczyny powinny wrócić do tego, co robią najlepiej, czyli kopania tyłków. Mam nadzieję, że w końcu doczekamy się kolejnej części bijatyki Dead or Alive.



ŚWIĘTA NAIWNOŚCI Byłem święcie przekonany, że wersja na PSP będzie rozbudowana w stosunku do tego, co pojawiło się na X360. O naiwności! Nawet intro jest to samo, a przy okazji zniknęła część konkurencji. Nie wierzę, że zawartość nie zmieściła się na przenośnej konsoli Sony. To zwyczajne lenistwo producenta.

PAPARAZZI Robienie zdjęć to główne danie w Paradise. Dziewczyny wdzięczą się do obiektywu, a gracz może do woli spoglądać na wirtualne ciała. Szkoda, że takie brzydkie.

I to na dobrą sprawę już wszystko. Reszta miejscówek to „malownicze" zakamarki wyspy, po których spacerują dziewczyny. Wyginają swoje jędrne ciała, ustawiają się w dwuznacznych pozach, wyciągają tyłeczki na leżaczkach, a gracz w tym czasie może trzaskać im fotki. I to koniec, nie ma tu nic więcej. Ciężko przecież uznać, że gigantyczny sklepik i rozbudowany system wręczania prezentów kogokolwiek przekona do zakupu tej gry. Otóż każda turystka ma swoje ukochane prezenty, stroje kąpielowe i kosmetyki, więc by zyskać sympatię takiej uroczej Kasumi trzeba się mocno nakombinować.

Tylko po co to wszystko? Dziewczyn nie da się przecież zaciągnąć do łóżka i odpalić minigierki w stylu God of War III, więc Wasze wysiłki nie zakończą się spektakularnym finałem. Możecie liczyć na uśmiech i słowa podziękowania, a jak dobrze Wam pójdzie, to nowa „zdobycz" zagra z Wami w siatkówkę. I żeby to jeszcze faktycznie była jakaś zabawa, a nie naciskanie dwóch przycisków i liczenie na to, że piłka spadnie tam gdzie chcemy... Ta gra została stworzona po to, by podziwiać wirtualne biusty. Po każdym zagraniu kamera tak się ustawia, by pokazać falujące kształty. I na tym polega właśnie Paradise, na wykonywaniu pozbawionych sensu czynności, po których przez sekundę można patrzeć na kształtny tyłek wyskakujący niemalże z ekranu PlayStation Portable. Ech, żeby tak jeszcze kształtny...

WIRTUALNA PIĘKNOŚĆ

Oprawa graficzna to wielkie nieporozumienie. Cała moc teoretycznie poszła w dziewczyny, ale otoczenie tak bardzo na tym ucierpiało, że z obrzydzeniem patrzyłem na rajską wyspę. Tekstury podłoża są koszmarne, rozciągnięte i przypominają gry, w które graliśmy w latach 90. Miejscówki są miniaturowe, ale i tak straszą pustkami, a każdy przedmiot musi być obowiązkowo kanciasty i fatalnie wykonany. I gdyby rzeczywiście było to podyktowane tym, że dziewczyny są piękne i zachwycają swoimi kształtami, może bym zrozumiał uproszczenia, ale one wyglądają po prostu przeciętnie. W dodatku ząbki na krawędziach ich długich nóg załamują. Czym tu się podniecać? Wersja na X360 mogła sie podobać, bo choć była równie głupia i nudna, to faktycznie wyglądała dobrze. Niestety, kompletnie nie udało się przenieść takiego bogactwa grafiki na przenośną konsolę Sony. W dodatku gra usypia niekończącymi się ekranami ładowania danych, choć poszczególne poziomy są malutkie i praktycznie puste.

DoA Paradise ciężko uznać za grę. Tutaj nie ma nic do roboty. Na gracza nie czeka wielka nagroda, nie ma fabuły, nie ma motywacji. Po prostu nie znajduję jakichkolwiek powodów, by spędzać czas na tej nudnej wyspie. Kilka mini gierek nudzi się po pierwszym ich ukończeniu. I nawet dziewczynami nie można się zachwycić, bo nie wyglądają zbyt zachęcająco. ■■

OCENA 4.5/10

➕ ŚMIESZNE PRZEZ KWADRANS, BANALNIE PROSTE
➖ NUDA, GRAFIKA, GŁUPOTA, ŁADOWANIE DANYCH

WOLĘ POLSKIE DZIEWCZYNY I PLAŻE NAD BAŁTYKIEM

Pouczenie

Gram od tylu lat, że chciałbym z tego miejsca zaproponować pewne zmiany w rozebranym odłamie serii Dead or Alive. Przede wszystkim trzeba dołożyć więcej minigierek. Kilkanaście konkurencji, różnorodne miejscówki i od razu zrobiłoby się ciekawej. Dobrze byłoby też otworzyć wyspę i pozwolić po niej swobodnie podróżować, poznawać bohaterów niezależnych, zdobywać przedmioty. W obecnej formie Dead or Alive zanudza. Wiadomo, że dzieciaki (gra jest od 16 lat...) się skuszą, widząc skąpo ubrane dziewczyny, ale po kilku minutach odłożą grę na półkę.

JUST DANCE

NIE MARIO, NIE KRATOS I NIE SAM FISHER

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Rzeczywiście chcielimy sprawdzić tę pozycję, w zasadzie to Kaxi bardzo nalegał, bo wiem, że od miesięcy tańczy w domu przed telewizorem „kinczastik" i nawet zainwestował w spodnie „hammerki" w pobliskim lumpeksie, by lepiej wczuć się w rolę. A poważnie – to naprawdę ciekawy przykład jak niskim nakładem pracy developer zarabia miliony, by za to potem eksperymentować. 7/10

Od kilku tygodni żaden z nich nie okupuje pierwszego miejsca na listach sprzedaży w Wielkiej Brytanii oraz innych krajach. Ta lokata zarezerwowana jest dla Just Dance, „przeboju" od Ubisoftu, który rozszedł się już w liczbie przeszło dwóch milionów egzemplarzy. Dlaczego w cudzysłowie? Ponieważ, jakby na przekór rewelacyjnym wynikom finansowym, gra nie zyskała przychylności krytyków. Tak właściwie, przeważająca ich większość zjechała produkt Ubi z góry na dół. Mimo tego, na zagranicznych forach można poczytać jak w sieciach handlowych standy z Just Dance bez przerwy są okupowane przez klientów, podczas gdy nikt nie interesuje się hitami wystawionymi tuż obok. Zaintrygowani, postanowiliśmy sprawdzić o co w tym wszystkim chodzi.

PO PROSTU TAŃCZ

Zacznijmy więc od mechanizmów zabawy. Tańczy się. Wszystko. Mówiąc bardziej obrazowo, na ekranie podryguje sobie mo-capowany ludzik (trzeba przyznać, że podryguje niczego sobie), a gracz, trzymając wiilota z gruszką, ma za zadanie go naśladować. Tancerz porusza się jak prawdziwy uczestnik dyskoteki, więc dla tych mniej ogarniających (jak choćby niżej podpisany) na dole ekranu wyświetlają się piktogramy z podpowiedziami. Opcjonalnie można też włączyć tekst piosenki, który pojawia się w lewym dolnym rogu ekranu.

Tryby zabawy są dwa, ale praktycznie identyczne, więc nie ma się nad czym rozwodzić – brak też tu jakiejkolwiek kariery czy bonusów do odkrycia. To w sumie nie tyle gra, co program do imprezowego tańczenia, coś na wzór programów do karaoke. Wprawdzie gra nalicza punkty, ale to lekka ściema, gdyż zbyt łatwo oszukiwać – zresztą nie wiem, po co ktoś miałby to robić, nie ma tu przecież achievementów. Trzeba jednak oddać grze sprawiedliwość, że kawałki (w sumie koło trzydziestu) są dobre, w sensie – znane szerokiemu gronu odbiorców. Są Spice Girls, jest Kylie Minogue i MC Hammer ze swoim „kinczastik", jak dziecięciem będąc zwałem „U Can't Touch This".

Ostrzegam uczciwie, że odpalone w samotności JD nudzi się przed końcem pierwszej piosenki. Co innego na imprezie, gdy ludziom już przejadło się karaoke i nie mā co zrobić z kończynami. Zwłaszcza dziewczynom powinno się spodobać. W tym sensie jest to dobry produkt, tak akurat na siedem, ale gra z tego żadna. ■■

OCENA **7.0/10**

\+ NA IMPREZIE MOŻE BYĆ PRAWDZIWYM HITEM, POPULARNE KAWAŁKI
\- NA TRZEŹWO NIE BAWI ;)

TAŃCZ GŁUPIA, TAŃCZ

RUNE FACTORY FRONTIER PART OF THE HARVEST MOON

HARVEST MOON... NIE POZNAŁEM CIĘ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Rising Star
- Producent: Neverland
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Myślę, że miejsce takich oldschoolowych i niszowych gier jest na konsolach przenośnych, choć jak widać są firmy gotowe zaryzykować. Ja nie znalazłem tu niczego dla siebie. 5/10

Posiadacze NDS powinni być z serią Rune Factory dobrze obeznani. Zaczęła jako odnoga znanego farmerskiego symulatora zwanego Harvest Moon, ale okazała się niemałym sukcesem, w związku z czym Japończycy bawią się już trzecią częścią. W tak zwanym międzyczasie Europa wreszcie dostaje stojącą nieco na uboczu edycję dla Wii. Czy posiadacze konsoli N powinni się cieszyć? Z pozoru tak, i to bardzo. Przede wszystkim, Rune Factory: Frontier to pozycja raczej unikatowa. Nieczęsto spotyka się połączenie klasycznego japońskiego role-playa z symulatorem rolnika. Z Harvest Moona zaczerpnięto całą tę otoczkę z uprawianiem ziemi, zdobywaniem nowych narzędzi i sprzedawaniem plonów. Zajęć jest naprawdę mnóstwo, poczynając od podrywania dziewcząt (choć ten wątek akurat nie jest tutaj specjalnie rozbudowany), poprzez gotowanie, a na łowieniu ryb skończywszy. Jak to w tego typu grach bywa, wszystkie te czynności wymagają cierpliwości i sumienności. Nie ma wątpliwości, że pod względem zawartości Frontier jest imponujący i można się w nim zatracić na miesiące. A to tylko połowa atrakcji, ponieważ tym, co odróżnia Rune Factory od Harvest Moona, są klasyczne rpgowe lochy z obowiązkowym bossem na końcu, punkty doświadczenia, nowe bronie i nawet historyjka do tego.

Doceniam wysiłek autorów, ich produkcja jest ze wszech miar poprawna, ale jakoś nie potrafiłem wsiąknąć w rutynowe uprawianie ziemi. Przynajmniej nie tym razem, bo kiedyś mi się tego typu pozycje podobały. Może to wina małego miasteczka, w którym tak naprawdę niewiele się dzieje? Nie wiem, ale z pewnością gra mogłaby nieco wyraźniej naprowadzać gracza, w jaki sposób ma popchnąć akcję naprzód. Jeśli się nie odwiedzi jakiegoś miejsca (bo nic nie wskazuje, by należało tam pójść), można uprawiać rolę z dnia na dzień i nic się nie będzie działo. Niektórym może to się spodobać, innych zirytuje.

Jeśli jednak czujecie, że właśnie takiej spokojnej, sielankowej pozycji szukacie, wtenczas mogę Wam Frontier z czystym sumieniem polecić. Gra jest naprawdę ładna, z kojącą ścieżką dźwiękową i okazjonalnymi wstawkami anime, a przede wszystkim zapewnia rozrywkę na długi czas. Ja jednak jakoś nie mogłem się do niej przekonać. ■■

OCENA **6.5/10**

\+ MASA RZECZY DO ROBOTY, UROCZA OPRAWA
\- POTRAFI PORYWIŚCIE ZAWIAĆ NUDĄ

NIBY FAJNIE, ALE COŚ NIE ZAGRAŁO

ONA TO MA Grafika w RF: Frontier nie jest szczególnie zaawansowana technologicznie, zalatuje trochę zeszłą generacją, ale ma swój urok. Kolory są ciepłe, otoczenie bogate, a postacie plastyczne.

MONSTER HUNTER TRI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: Trochę to przekorne, że jeden z najbardziej core'owych tytułów Capcom wydaje właśnie na Wii, ale tak samo postąpiła Sega z MadWorldem i... poległa. Jak będzie tutaj? Cóż, japończycy robią MH przede wszystkim na swój rynek, a tam Wii jest przecież mnóstwo. Jestem wielkim fanem MH na moje PSP, doceniam ogrom i wykonanie trójki – to świetna pozycja, ale nie poświęcę pół życia, żeby zgłębić jej tajniki. 8/10

SONY MA CZEGO ŻAŁOWAĆ

Szalenie popularne w Japonii gry spod szyldu Monster Hunter ukazywały się wcześniej wyłącznie na platformach Sony, więc zapowiedź trzeciej części na Wii była sporym zaskoczeniem. Fakt, seria największe tryumfy święciła na sprzętach przenośnych, ale mimo wszystko był to spory cios dla Sony. MH3 sprzedało się naturalnie w Kraju Kwitnącej Wiśni w jakiejś astronomicznej liczbie, ale Nintendo postanowiło kuć żelazo póki gorące i dogadało się z Capcomem, by wspólnie promować grę na Zachodzie, gdzie nie ma jeszcze takiej rzeszy fanów. W związku z tym mamy przed sobą chyba najlepiej reklamowany tytuł od niezależnego wydawcy w historii na Wii. I wszystko wskazuje na to, że te wysiłki się opłaciły.

PO PROSTU POTWÓR

MH Tri to olbrzymia gra, i może to być zarówno jej mocną, jak i słabą stroną. Wiadomo, zawsze się człowiek cieszy, gdy za ciężko zarobioną kasę dostaje produkt pękający w szwach od zawartości i którym można się bawić długie miesiące. I tak jest i w tym przypadku. Z drugiej strony, taki ogrom potrafi niekiedy przytłoczyć lub sfrustrować, kiedy gracz nie ma pojęcia za co się zabrać. Dlatego też bardzo dobrze się stało, że przygoda w Tri zaczyna się od nienachalnego samouczka. Po prostu w kilku pierwszych misjach gracz ma po kolei wytłumaczone, co musi zrobić oraz, co do czego służy. Nawet później, gdy udostępnia się jakaś nowa opcja, pojawia się kilka słów objaśnienia. Gdyby i to nie pomogło, w podręcznym menu znajduje się lista z wyjaśnieniami podstaw rozgrywki, do tego często po najechaniu na jakiś element pointerem wyświetla się krótki opis. Brzmi może nieco jak nadopiekuńczość ze strony gry, ale w rzeczywistości bardzo się to przydaje, szczególnie osobom nie mającym wcześniej kontaktu z serią.

No właśnie, na czym dokładnie polega rozgrywka w MH? W trybie offline gracz jest mieszkańcem nadmorskiej wioski, wokół której rozciągają się rozległe tereny pełnej dzikiej zwierzyny. W osadzie działa sklep z ekwipunkiem, kowal oraz gildia zlecająca zadania takim myśliwym, jak gracz. Choć pokuszono się o zawinięcie gry w jakąś fabułę, sednem zabawy jest po prostu uzbrojenie się odpowiednio w wiosce, a następnie wyruszenie na łów. I tak właściwie w kółko.

WYZWANIE

Gdzie w tym wszystkim miodność? Monster Hunter Tri przoduje w tym, o czym dzisiejsze gry coraz częściej zapominają. Chodzi o wyzwanie. Jest coś szalenie motywującego w wyprawie na wielką bestię, do pokonania której potrzeba nie tylko najmocniejszego oręża, ale też sprytu i wytrwałości. Uczucie satysfakcji po takim zwycięstwie jest najlepszą nagrodą. Oczywiście, z początku zlecane questy nie oferują aż tak imponujących przeciwników, ale ci najwięksi królowie dziczy i tak się pojawiają od czasu do czasu – wtedy trzeba po prostu brać nogi za pas. Ale świadomość, że jeszcze trochę cierpliwości i bydlak w końcu padnie łupem gracza, szalenie motywuje do gry.

Dla wielu źródłem zabawy będzie również samo ekwipowanie postaci. Taka na przykład zbroja podzielona jest na aż pięć segmentów, co daje spore możliwości dopasowania jej do wymagań misji. Często używane zestawy można zapisać, by potem mieć do nich łatwy dostęp. Tak zbroje, jak i broń można ulepszać, dodawać specyficzne właściwości lub wykuwać nowe – to nie jest nieskomplikowana rzeźnia, za to fani porównywania statystyk będą w siódmym niebie.

Dodajcie do tego dziesiątki defensywnych oraz ofensywnych przedmiotów, typu racji żywnościowych, bomb czy pułapek. Na początku rzeczywiście trudno to wszystko ogarnąć, ale poziom trudności rośnie dość powoli i daje czas na stopniowe zaznajomienie się z zawiłościami systemu.

PO ŁBIE GO!

Wraz z opanowaniem zasad, którymi rządzi się Monster Hunter, zaczniecie mieć ochotę poeksperymentować chociażby z dostępnymi rodzajami broni. Podstawowe dwa to krótki miecz plus tarcza oraz wielki miecz dwuręczny, i właśnie one najlepiej nadają się do nauki. Oprócz nich dostępne są również młoty, lance oraz kusze. Niby niedużo, ale każdym typem oręża walczy się zupełnie inaczej i każdego trzeba się nauczyć. Jako osoba o nikłych doświadczeniach z serią MH, bardzo długo trzymałem się krótkiego miecza, który pozwalał na szybkie komba, łatwo dające się przerwać, gdy należało się strategicznie wycofać.

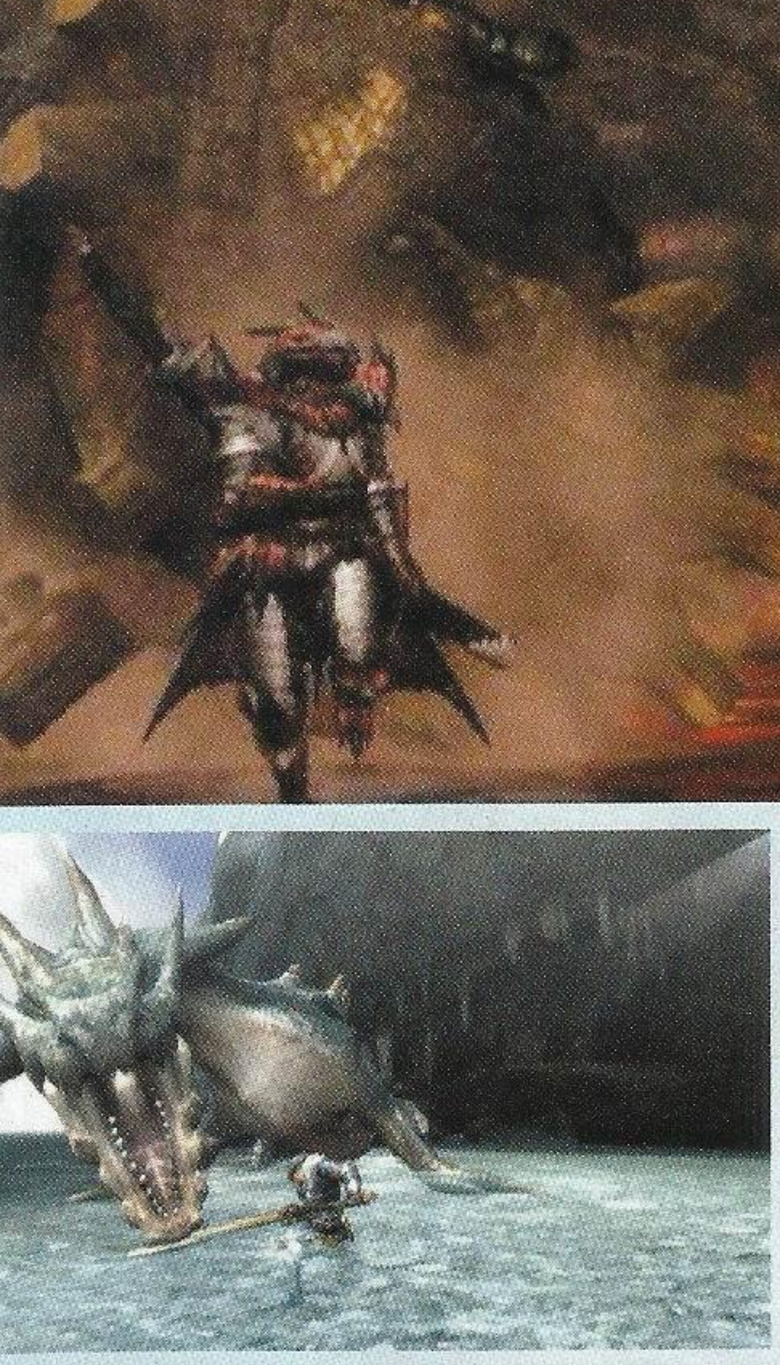
Sama walka, w sensie machania orężem, nie jest specjalnie rozbudowana, a do tego trochę archaiczna, ale w połączeniu z bogactwem przedmiotów i różnorodnością fauny tworzy bogate doświadczenie. Dinozauropodobne stwory ruszają i zachowują się jak prawdziwe – mają swoje strategie obronne, niektóre to samotni myśliwi, inne bezpieczniej czują się w stadach. Strasznie spodobał mi się taki drobny detal, jak fakt, że żyjące w wodzie gady muszą co jakiś czas wypływać, by zaczerpnąć powietrza. Może jeśli chodzi o tekstury czy liczbę detali, MH Tri nie jest najładniejsze, ale najważniejszy element, czyli potwory, został wykonany naprawdę pierwszoligowo.

SIŁA MARKETINGU Wraz z grą do sklepów trafiły zestawy z nowym padem oraz kuferki kolekcjonerskie, w których znalazł się m.in. Wii Speak oraz specjalna figurka. By jeszcze mocniej nakręcić graczy, od marca w USA za darmo były rozdawane wersje demonstracyjne, po kraju jeździł myśliwy o aparycji Gimliego, a stacje metra oklejono motywami z gry.

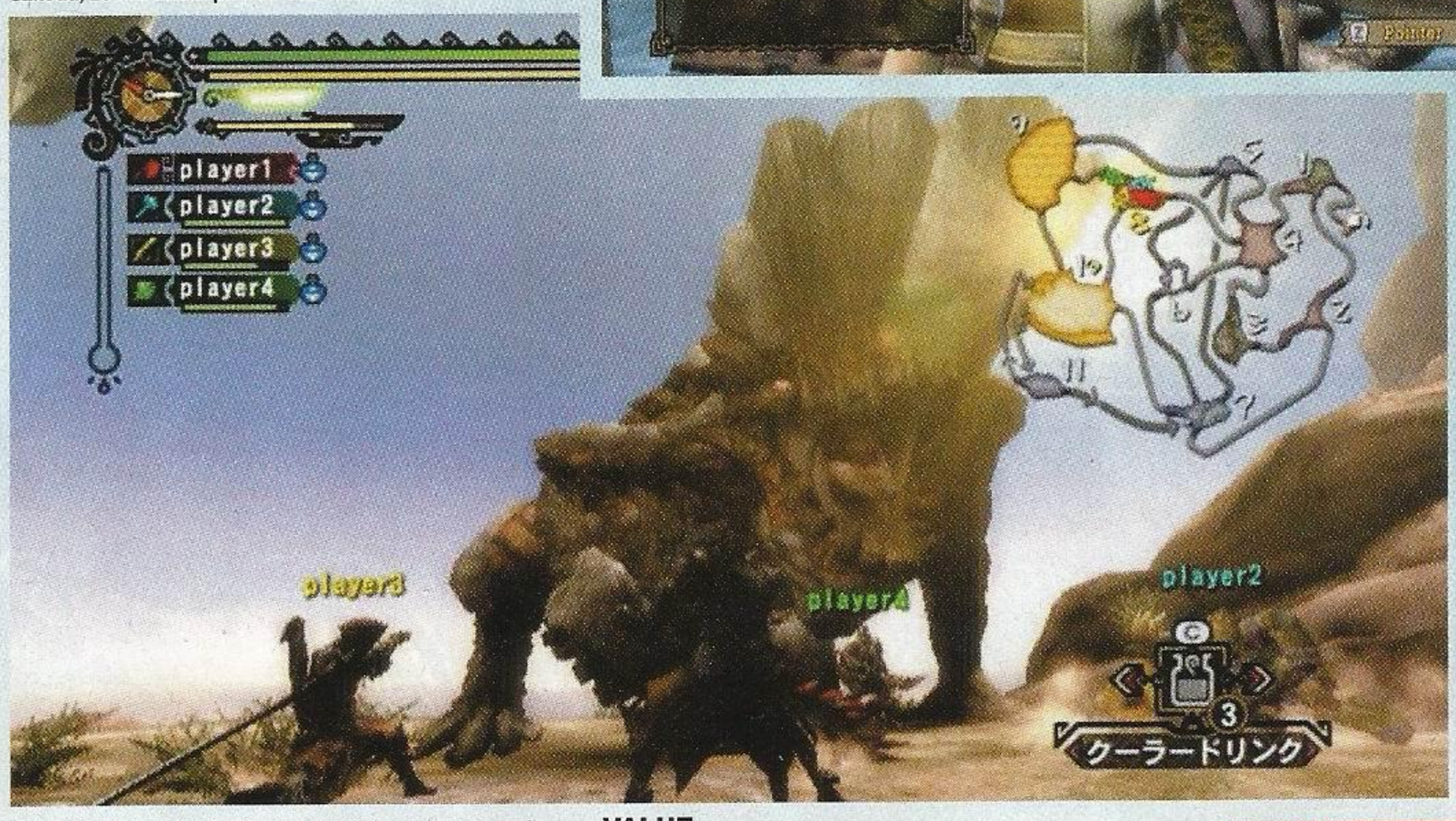
DARZ BÓR!

Przygoda dla jednego gracza jest długa i satysfakcjonująca, ale tak naprawdę gra dopiero w sieci rozwija skrzydła. Usługa płatna w Japonii, dla zachodnich graczy jest zupełnie darmowa, a ponadto pozbawiona tak znienawidzonych friend codes. Po wybraniu serwera można założyć własną grę lub dołączyć do jakiejś już istniejącej, o ile są wolne miejsca – jedna drużyna składa się z maksymalnie czterech graczy. Rolę huba i wioski z trybu offline spełnia tu miasto, w którym da się między innymi zaopatrzyć w potrzebne przedmioty oraz oczywiście podjąć się wybranego questa. Graczy już od pierwszych dni była

ZACZERPNIJ TCHU Nowością w MH Tri są walki pod wodą. Z początku obawiałem się, czy nie będą one irytującym dodatkiem, ale jakoś udało się tego uniknąć.



KONTROLERY Grałem na zestawie wiilot i grucha i nie było źle, ale nie nazwałbym tego szczytem wygody. Najlepiej zainwestować w Classic Controller bądź czadowy czarny Classic Controller Pro, który miał premierę wraz z grą. Szkoda, że nie działa pad od GameCube.



cała masa i nie ma absolutnie żadnego problemu ze znalezieniem kompanów, choć oczywiście najlepiej bawić się ze znajomymi.

Jak łatwo się domyślić, w tego typu grze bardzo ważna jest współpraca między członkami wyprawy, zwłaszcza przy trudniejszych lub bardziej rozbudowanych zadaniach. Dlatego też MH Tri obsługuje WiiSpeak, czyli mikrofon do Wii; niestety, takowego nie posiadam i podejrzewam, że większość z Was też nie. Pozostają wtedy trzy rozwiązania. Można korzystać z przygotowanych wypowiedzi, ale jest ich ledwie kilkanaście, można też pisać za pomocą pointera i wirtualnej klawiatury, ale to czasochłonne i niewygodne. Pozostaje trzecia opcja, czyli podpięcie pod USB najzwyklejszej klawiatury – działa bez problemu i często z tego korzystałem. Wprawdzie w ogniu walki raczej nie ma się wolnej ręki, by coś napisać, ale i tak jest nieźle. Zwłaszcza, że każdy z nas ma jakąś klawierkę w domu.

SEE YOU NEXT YEAR

Napisałem na początku tekstu, że rozbudowanie gry może być problemem i zdaje mi się, że do pewnego stopnia taka sytuacja ma tutaj miejsce. Po prostu, by wydobyć z MH Tri to, co najlepsze, trzeba poświęcić przynajmniej kilkadziesiąt godzin, a dzisiaj niewiele osób ma możliwość i ochotę na taką inwestycję. Z drugiej strony, osoby poszukujące gry, w którą można się zagłębić, właśnie ją znalazły. Sama przygoda dla samotnika to minimum kilkanaście godzin zabawy, choć pewnie i wtedy pozostaną niewypełnione questy. Żywotność trybu online wydaje się być niemal nieskończona, a to wciąż nie wszystko, bo nie wspomniałem jeszcze o Arenie. Jest to jakby Monster Hunter w pigułce: zamiast wielkiego żyjącego świata jest arena, gracz i potwór, którego należy ubić. Siłą Areny jest to, że można się w nią bawić we dwie osoby na podzielonym ekranie, co doskonale uzupełnia obraz Tri jako pozycji na każdą okazję. Co nie znaczy, że dla każdego. Grze jest nieskończenie daleko do przyjętego image'u Wii jako konsoli z szybką i przystępną rozrywką.

BY WYDOBYĆ Z MH TRI TO, CO NAJLEPSZE, TRZEBA POŚWIĘCIĆ PRZYNAJMNIEJ KILKADZIESIĄT GODZIN, A DZISIAJ NIEWIELE OSÓB MA MOŻLIWOŚĆ I OCHOTĘ NA TAKĄ INWESTYCJĘ

VALUE

Chociaż wiele wskazuje na to, że Monster Hunter Tri będzie jedną z najlepiej sprzedających się core'owych gier na Wii, jeśli chodzi o prezencję trochę mu brakuje do tradycyjnych przedstawicieli tak zwanej najwyższej półki. Wprawdzie postarano się o kilka prerenderowanych, epickich wstawek, ale na przykład nie usłyszycie tu lektorów, ścieżka muzyczna też jakoś nie zrobiła na mnie wrażenia. Graficznie Tri zmusza Wii do wzmożonego wysiłku, ale głównie z powodu wielkich potworów oraz ogromnej widoczności. Zaś same postacie czy tekstury to żadna rewelacja, w związku z czym trudno zaliczyć MHT do tytułów, na które patrzy się z przyjemnością. Nadrabia to z nawiązką rozgrywką i przy decydowaniu się na zakup właśnie to powinno mieć dla Was pierwszorzędne znaczenie. ■■

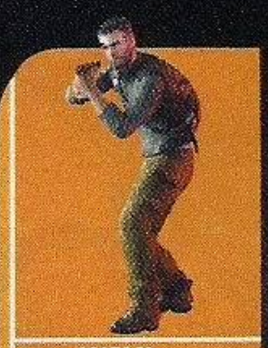
OCENA 8.0/10

+ ŚWIETNA ZABAWA TAK SAMEMU, JAK I W SIECI, MASA GRANIA
− WYMAGA CZASU, NAUKI I CIERPLIWOŚCI

MONSTRUALNY POŻERACZ CZASU

Nie tylko walka

Jak podkreślałem w głównym tekście, w MHT często przepisem na zwycięstwo jest odpowiedni ekwipunek. Oczywiście, bronie i przedmioty można kupować, ale żeby uzyskać najlepsze efekty, trzeba pobawić się w wykuwanie nowych oraz ulepszanie istniejących. A do tego konieczne są określone składniki. Wiele z nich da się uzyskać z zabitej zwierzyny, zbieractwo to też niezłe ich źródło, więc lepiej rozglądać się za rosnącymi tu i ówdzie ziołami czy grzybkami. Ale to nie wszystko. Gracz zostaje dość wcześnie wyposażony w kilof, dzięki któremu jest w stanie pozyskiwać cenne rudy metali. Jak to w japońskiej grze, znalazło się również miejsce dla łowienia ryb, ale na szczęście jest o wiele szybsze, prostsze i przyjemniejsze niż w recenzowanym w tym numerze Nier.



txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft Mntr.
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

KAXI: Podoba mi się nowy kierunek, jaki obiera seria wraz z Conviction. Wiem, że w tym momencie narażę się części czytelników, ale poprzednie Splintery były dla mnie praktycznie niegrywane. Teraz wreszcie mogę z przyjemnością zagłębić się w przygody Fishera. Nawet pomimo tego, że to nie jest gra idealna. Poleciałem na tak proste przecież, ale efektowne motywy jak wyświetlanie filmików na ścianach czy zaznaczanie celów i ich szybka eksterminacja po wparowaniu do pomieszczenia. No i mega szacun za osobną kampanię w kooperacji – jeszcze większy szacun, że da się grać na jednej konsoli. Mocne 9/10

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

GRY POWSTAJĄCE LATAMI NAJCZĘŚCIEJ NIE SPEŁNIAJĄ OCZEKIWAŃ. CONVICTION NA SZCZĘŚCIE SIĘ UDAŁO

Pięć gier na konsole poprzedniej generacji, X360 i PSP, jeden projekt skasowany po dwóch latach pracy, w sumie dwie ekipy pracujące nad piątą częścią serii przez ponad cztery lata i w końcu okazuje się, że twórcy Splinter Cell doszli do wniosku, że ten Metal Gear Solid jednak jest super i fajnie byłoby, żeby nowe przygody Sama Fishera były do niego podobne. Właśnie takie myśli towarzyszyły mi podczas grania w Conviction i nie wzięły się one z powietrza, a z obserwacji.

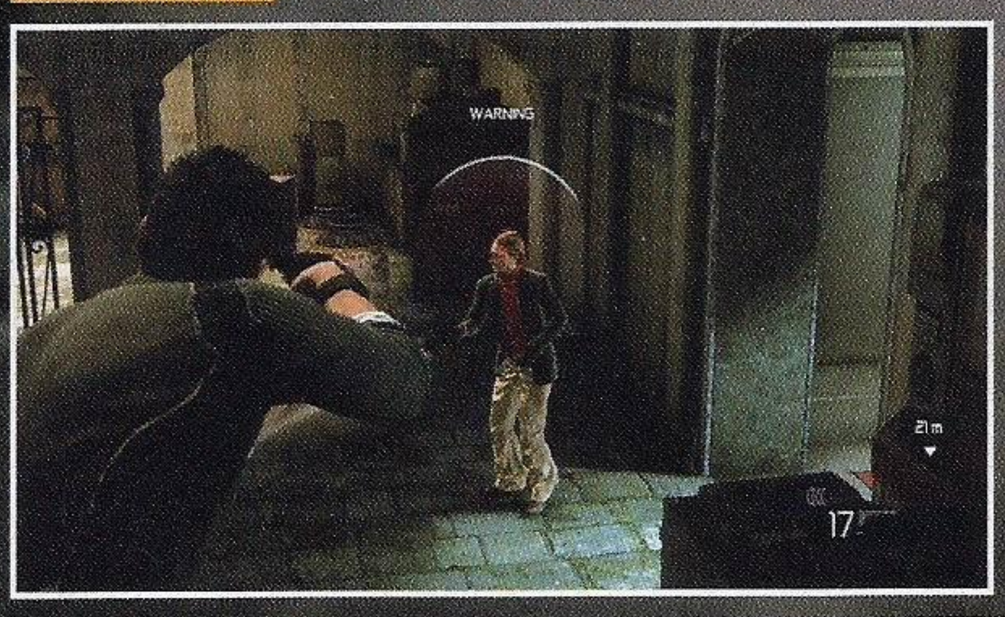
Nie przypominam sobie, żeby w poprzednich częściach na normalnym poziomie trudności dało się niemalże przebiec przez grę, a tak właśnie jest w nowym Splinter Cell i tak zawsze było w MGSach. Gracz szukający wyzwania musiał odpalić harda, dopiero wtedy przeciwnicy stawali się trudniejsi do oszukania, pokonanie ich wymagało opracowania planu i wykorzystania większości jeśli nie wszystkich elementów rozgrywki (chowania się w pudełku, pukania w ściany, chowania ciał i tak dalej).

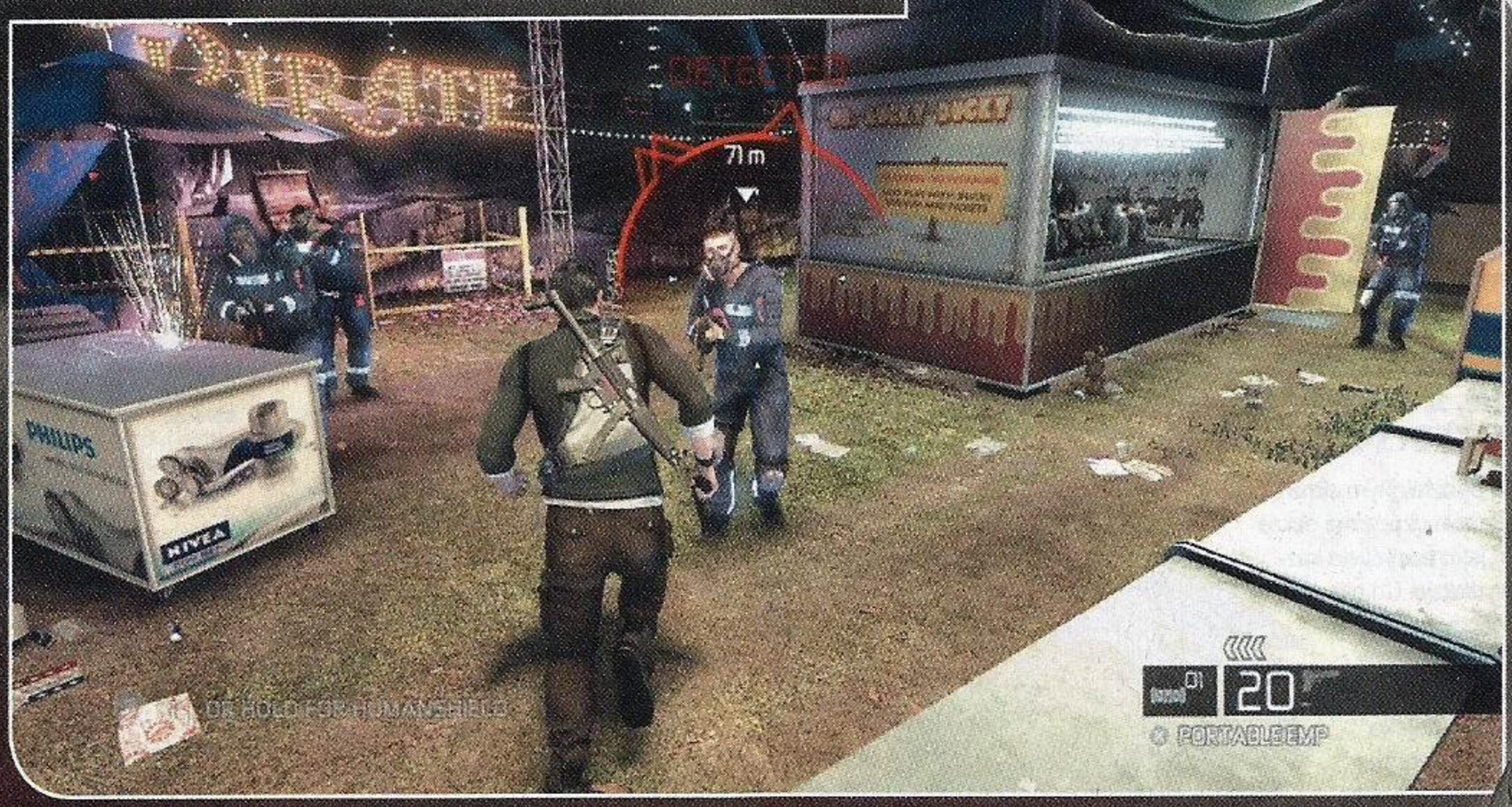
Nie przypominam sobie również, żeby tak duży nacisk został położony na fabułę. No, może w Double Agent, ale wcześniej liczyła się przede wszystkim rozgrywka, czyli tak naprawdę skradanie. Zresztą, wśród moich znajomych graczy zawsze panowało przekonanie, że w MGSa gra się, żeby poznać fabułę (choć oczywiście Kojima miał mnóstwo genialnych pomysłów na rozgrywkę), a żeby pobawić się dobrą skradanką do czytnika konsoli wkłada się płytę ze Splinter Cell. Conviction redefiniuje serię, a czy zmiany wyszły na dobre?

NORMAL? EASY!

Tuż przed premierą na graczy padł blady strach. Pierwsze recenzje mówiły o około sześciogodzinnej kampanii singlowej. Krótko? Jak na grę robioną cztery lata to bardzo krótko, ale czy to prawda? Ja tak szybko jej nie przeszedłem, nie odnajdywałem frajdy w przebieganiu przez kolejne poziomy, a poza tym to nie jest tak, że Sam może wyskoczyć z pieśnią bojową na ustach i wystrzelać stu przeciwników bez uszczerbku na zdrowiu. Nawet na normalu Conviction pozostaje skradanką, prostą bo prostą, taką emgieesową, gdzie łatwo wymanewrować przeciwników, ale na pewno nie jest strzelanką pełną gębą (Metal Gear też nie, czujecie o co chodzi). Jeśli Fisher zostanie zauważony, trzeba wiać, bo wystarczy kilka kulek, by pozbawić go życia.

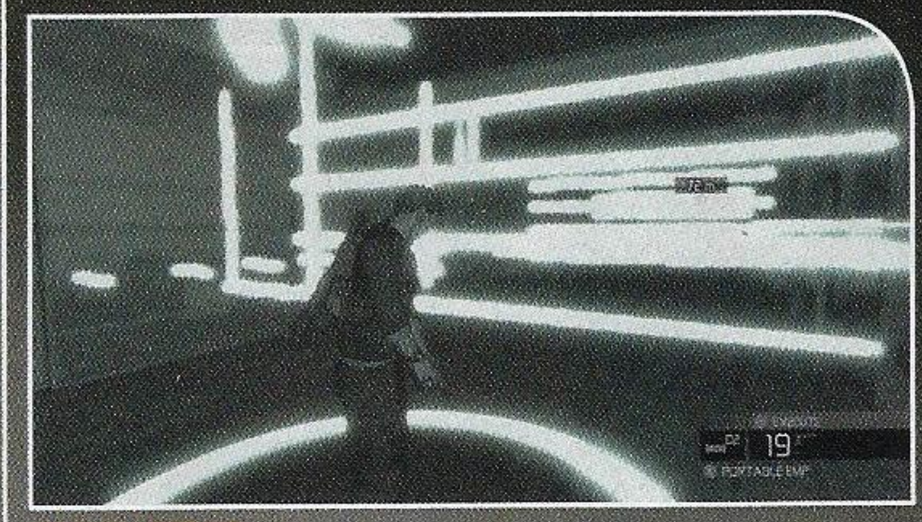
Na normalnym poziomie trudności Splinter Cell jest grą dla każdego gracza, można rzec „casualową" w porównaniu do poprzednich odsłon. Sam został zauważony? Nie ma sprawy, szybka ucieczka w cień



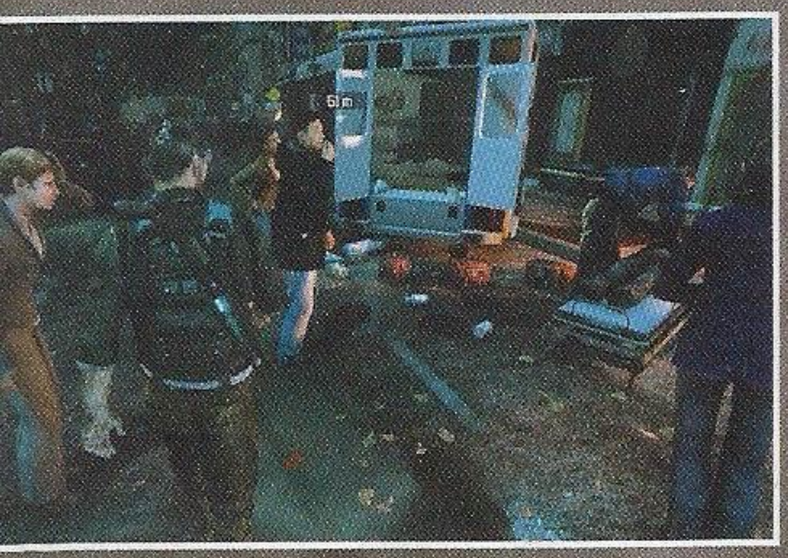


STÓJ, BO STRZELAM Biały lub czerwony wskaźnik widoczny na środku ekranu informuje, że przeciwnicy widzą Sama, albo już prawie go widzą (biały). Wypustki wskazują położenie wrogów, więc wiadomo, skąd za moment padną strzały. Czy to ułatwia grę? Na pewno w niewielkim stopniu, warto rozważyć opcję wyłączenia wskaźnika, żeby było trudniej.

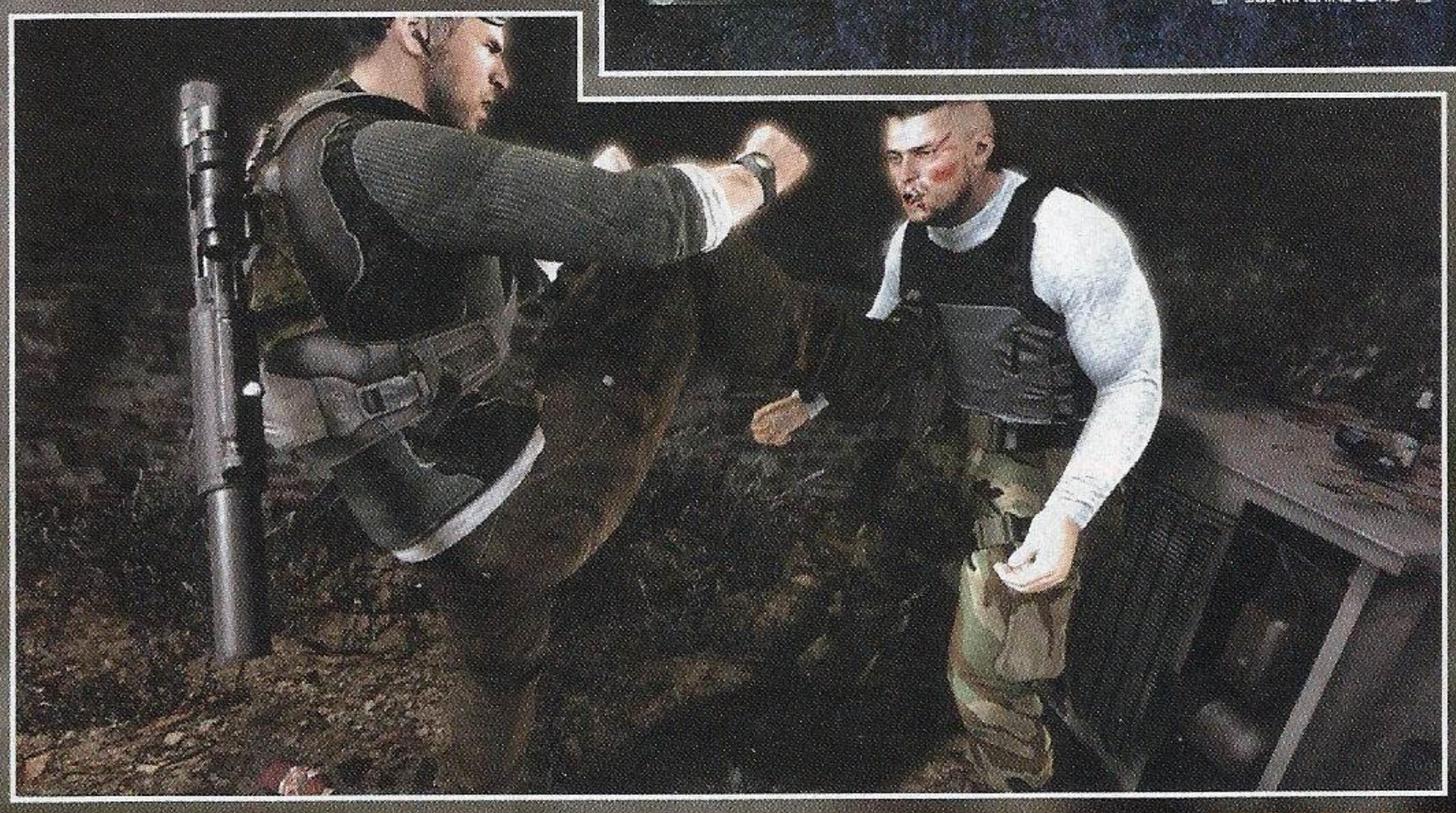
ROZWAŁKA Fachowo wygląda moment, gdy Sam spaceruje po zniszczonej części miasta. Ludzie są totalnie zdezorientowani, ratownicy udzielają komuś pomocy. Stolicy USA ostatnio mocno obrywa się w grach.



NIE UKRYJESZ SIĘ Gogle pozwalające widzieć przez ściany oraz umożliwiające dostrzeżenie wiązek lasera są bardzo przydatne, ale nie da się w nich chodzić, bo obraz się rozmywa. Specjalnie wprowadzono to ograniczenie, żeby gracze nie używali urządzenia bez przerwy.



JAK ONI ŚPIEWAJĄ Nie mogłem przekonać się do przesłuchań, są zbyt naiwne. Ofiara zawsze najpierw się broni i nie chce mówić, a po pierwszym ciosie pęka i zaczyna sypać. I tak jeszcze dwa razy. Niby tacy twardzi faceci, a cieniutko śpiewają.



załatwia problem, przeciwnicy tępo zapamiętują miejsce, gdzie widzieli go po raz ostatni i na nim skupiają swoją uwagę (ten system nazywa się Last Known Position). Rzucają tam granaty, strzelają w to miejsce, nie są pewni czy się zbliżyć, czy postawić osłonę ogniową pozwalając partnerom na podejście z flanki. Generalnie, gdy oni się zastanawiają co zrobić, można ich zajść z innej strony, rzucić granat albo sticky camera, czyli małą kamerkę przyczepiającą się np. do ścian, którą można zdetonować. Można spróbować poczekać aż wróg podejdzie (ryzykowne) i udowodnić mu, że w walce wręcz z Fisherem nawet Steven Seagal nie miałby szans.

Na normalu ginie się właściwie na własne życzenie, jedynym wyzwaniem są potyczki z agentami Third Echelon, czyli byłymi kumplami Sama, dysponującymi goglami pozwalającymi na widzenie przez ściany. Wydają charakterystyczny dźwięk, więc słychać kiedy agenci ich używają, co automatycznie wywołuje w graczu panikę, bo trzeba uciekać gdziekolwiek się jest. Tyle tylko, że używają ich zadziwiająco rzadko.

HARD? GOOD

W Conviction na normalnym poziomie trudności gra się po to, by poczuć się silnym. Zabawa w kotka i myszkę z przeciwnikami sprawia frajdę, zwłaszcza jeśli jest się fanem filmów o Bournie albo nowych Bondów. Nie ma to jak wyskoczyć przez okno, złapać się parapetu i poczekać na przechodzącego nieszczęśnika, by szybkim ruchem chwycić go i zrzucić w przepaść.

Sztuczna inteligencja nie zachwyca, najemnicy potrafią przejść pół metra obok kucającego w mroku Fishera i go nie wyczuwają. To dobra okazja, by skręcić takiemu gapie kark, za co nagrodą jest możliwość skorzystania z opcji Mark & Execute.

Autorzy gry mówią, że Sam jest jak Bourne, albo bohater filmu Uprowadzona. To superagent wyszkolony do zabijania i w ułamku sekundy zasadza headshoty kilku przeciwnikom. Gracz nie dałby rady tego zrobić, więc odbywa się to automatycznie, trzeba tylko wcześniej zaznaczyć cele, czyli popatrzeć w ich kierunku i nacisnąć RB. Nad głowami pojawiają im się szare znaczki, co oznacza, że są poza zasięgiem albo coś ich zasłania. Gdy staną się czerwone, wystarczy nacisnąć Y, a Fisher automatycznie pociągnie za spust i załatwi sprawę.

Rzadko korzystałem z tego systemu, doceniłem go dopiero grając na hardzie, przy czym najczęściej zostawiałem możliwość oznaczenia i błyskawicznego pozbycia się wrogów na czarną godzinę, czyli momenty, gdy nieoczekiwanie przybywały posiłki albo przeciwnikom udawało się zapędzić Sama w kozi róg. Mark & Execute pozwala wyjść z krytycznych sytuacji, nie sprawiając bynajmniej, że gra staje się prosta.

Polecam granie na hardzie każdemu, kto szuka wyzwania. Wielokrotnie ginąłem i musiałem powtarzać dany fragment misji, nie mogłem się przyzwyczaić, że przeciwnicy zachowują się w różny sposób nawet jeśli w kółko próbuję tej samej taktyki walki z nimi, zmieniają się również skrytpy ich zachowań i gdy już wydawało mi się, że wiem, którędy będą szli, nagle okazywało się, że zmienili przyzwyczajenia. Podobało mi się, jak rozglądali się za Samem nerwowo rozświetlając ciemności latarkami, nie dawali się też łatwo oszukać na Last Known Position. Wyostrzył im się także wzrok i dostrzegali mnie nawet z daleka, co nie udawało im się na normalu.

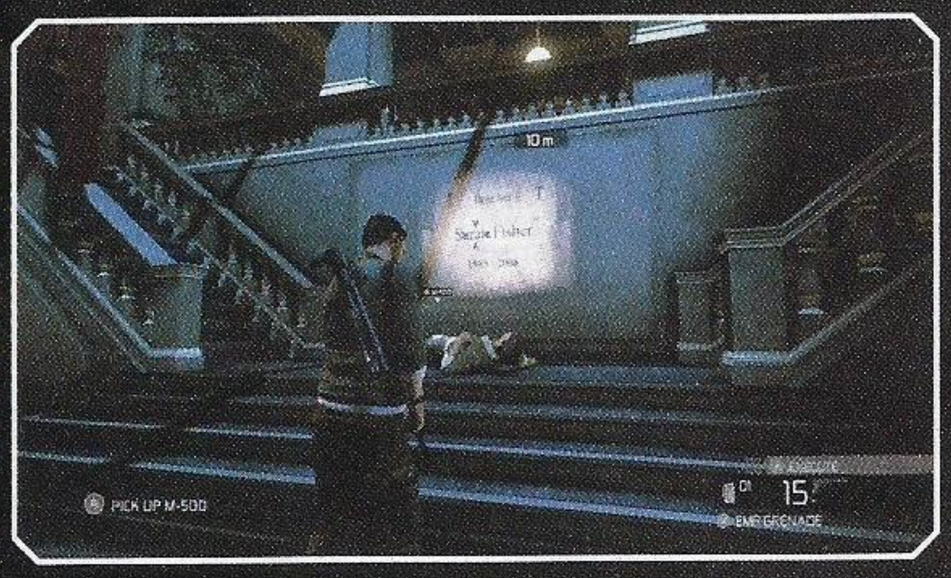
NA NORMALNYM POZIOMIE TRUDNOŚCI SPLINTER CELL JEST GRĄ DLA KAŻDEGO GRACZA, MOŻNA RZEC „CASUALOWĄ" W PORÓWNANIU DO POPRZEDNICH ODSŁON. SAM ZOSTAŁ ZAUWAŻONY? NIE MA SPRAWY, SZYBKA UCIECZKA ZAŁATWIA PROBLEM

ROZGADANI

Gra wielokrotnie mnie zaskakiwała, o czym wspominałem w tekście, podobnie było w przypadku muzyki. Gdy podczas misji na lotnisku nagle odpaliła się intensywna, w pewien sposób złowieszcza techniawka podkreślająca stan podenerwowania bohatera, nie mogłem uwierzyć, że wciąż gram w skradankę. Kawałek był zresztą bardzo irytujący, ale być może o to chodziło. Nie zaskoczyła mnie natomiast doskonała forma aktorów podkładających głos bohaterom, zarządził jak zwykle mistrzowski Michael Ironside w roli Sama Fishera, ale cała reszta też spisała się świetnie i na nikogo nie narzekałem. Dubbing to najjaśniejszy punkt oprawy audio Conviction. Splinter Cell nie ustępuje na tym polu MGSowi.

PRZEDE WSZYSTKIM SAM
fabuła jest najważniejszym elementem gry

Wszystko kręci się wokół Fishera i jego nieżyjącej córki, ale czy fabuła Conviction rzeczywiście jest dobra?



Napisałem w tekście głównym, że jeszcze nigdy w Splinter Cell fabuła nie była tak ważna. Nie trzeba długo się przyglądać, by zauważyć podobieństwo choćby do Bonda – wcześniej agent walczył ze złem najczęściej w postaci szalonego dyktatora, albo grupy terrorystycznej (na czele której stał szalony dyktator), teraz ważniejsze są jego własne problemy. To na bohatera zwrócone są reflektory. Czy Sarah Fisher nie żyje? A może tylko upozorowano jej śmierć? Czy ktoś manipuluje Samem, wykorzystuje to, że działa pod wpływem emocji? Przyznam, że spodziewałem się wyjątkowo dobrej fabuły, ale moje nadzieje szybko się rozwiały. Zagrywki Grim wydawały mi się naciągane, a jeśli znacie jej przyszłość z EndWar, jeszcze ciężej będzie Wam uwierzyć w pewne „twisty" fabularne. Fisher działający pod wpływem emocji też wydaje mi się wyjątkowo bezmyślny, daje sobą łatwo manipulować, w niczym nie przypomina Bourne'a, który zawsze działał na podstawie jakiegoś planu, a nie powierzał życia w ręce przypadku.
Miała być zamotana historia pokazana dodatkowo w nieliniowy sposób i nic z tego nie wyszło, zaledwie kilka przebitek w przeszłość i przyszłość nie miesza w głowie, szybko doszedłem do wniosku, że zobaczę happy end i nie pomyliłem się. Tak samo, jak nie pomyliłem się odnośnie bohatera misji w Iraku, która – skoro już o niej mowa – jest chyba najsłabsza w całej grze. To jatka totalna, bieganie w korytarzu i niemal zero skradania. Można było ją znacznie lepiej zaprojektować, nawet jeśli to tylko ciekawostka.

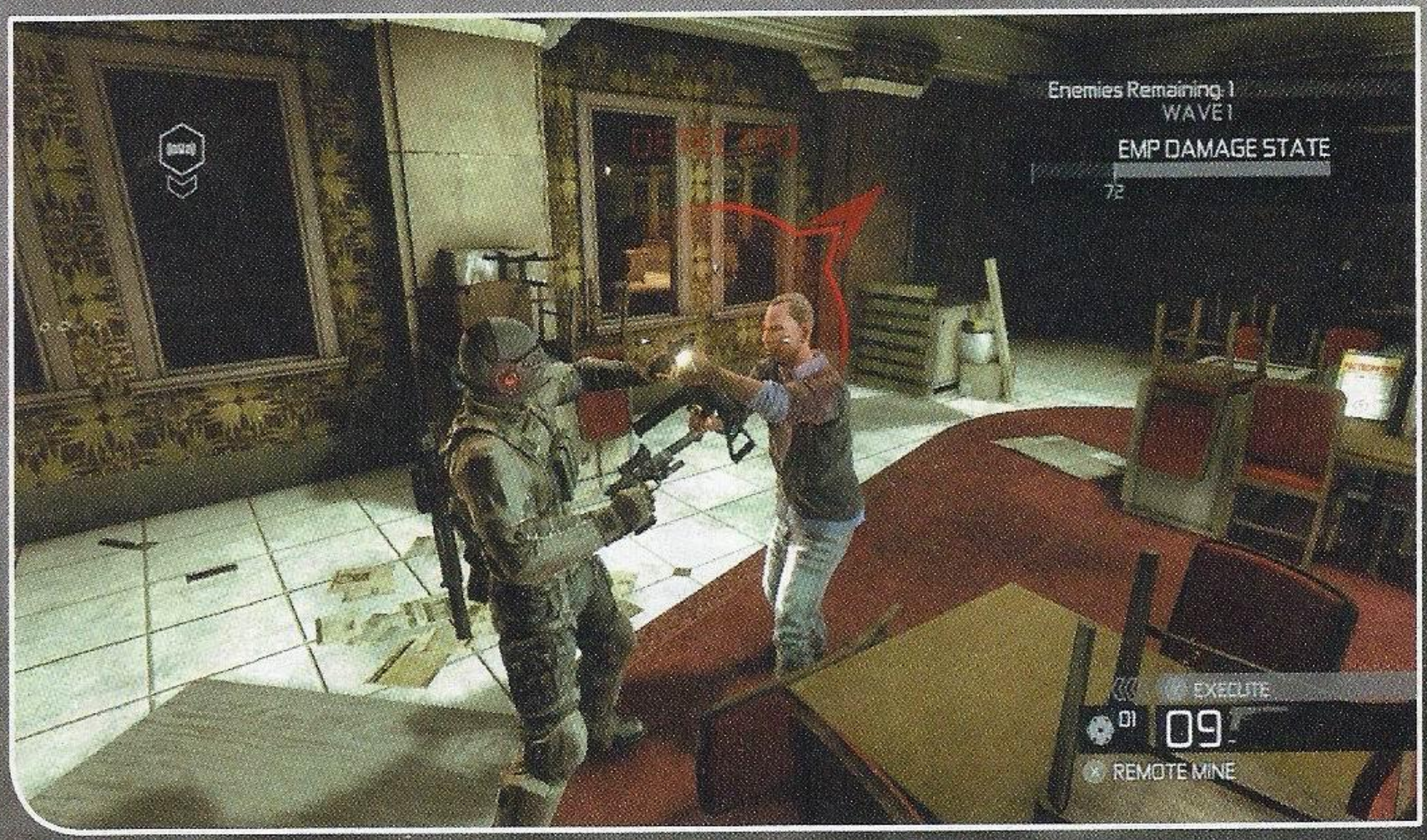
WIDZISZ GO? PREDATOR

Autorzy podkreślali, że gra pozostała skradanką, ale Fisher teraz jest łowcą, nie ukrywa się tylko zaczaja na ofiary. Skojarzyło mi się to z Batman: Arkham Asylum, jeśli lubiliście tę bez wątpienia najlepszą grę o Mrocznym Rycerzu, Conviction powinno przypaść Wam do gustu. Zwłaszcza na hardzie – wiem, powtarzam się, ale w sieci nie podkreśla się tego, tylko zbyt często krytykuje grę, że można ją szybko skończyć i jest za łatwa, a to opinia krzywdząca.

Schemat jest bardzo podobny, bohater trafia do nowej miejscówki wypełnionej przeciwnikami i trzeba obmyślić plan działania. Kogo zdjąć najpierw, a może kilku wrogów naraz? Jakiego gadżetu użyć? Można rzucić sticky camera, która – jak już wspomniałem – wybucha, ale także wydaje dźwięk przyciągając uwagę przeciwników. Szkoda, że tak mało elementów otoczenia da się wykorzystać do pozbawienia wrogów życia, a jeśli już nawet trafi się jakiś ogromny żyrandol, to akurat ktoś pod nim stoi jakby prosząc się, żeby właśnie od niego rozpocząć oczyszczanie pomieszczenia. Spróbujcie zacząć inaczej to później pod żyrandol już nikt się nie wpakuje.

W odróżnieniu od Batmana, Sam nie walczy z bossami, chowania się przed ostrzałem z helikoptera nie można nazwać walką. Zamiast tego jest zabawa w przesłuchiwanie postaci ważnych z punktu widzenia fabuły, ale to jeden z tych elementów, które są głośno reklamowane przed premierą gry, a później okazuje się, że to tylko mały dodatek i właściwie mogłoby go nie być: zresztą, nawet nie jest jakoś szczególnie rajcowny. Bohater chwyta nieszczęśnika za gardło i grzecznie prosi, żeby

PODGLĄDACZ Sticky camera to mój ulubiony gadżet, a po niej zdalnie detonowane miny . Bum!



KOOP DLA JEDNEGO Gram Kestrelem, bronię EMP przed kolejnymi falami wrogów, a Archera jak nie było, tak nie ma. Kto by się spodziewał, że w tryby koopowe można grać samemu? Koniecznie sprawdźcie koopa, bardzo ciekawie się kończy. Bardzo.

odpowiedział na pytanie, czego tamten naturalnie nie robi, więc trzeba go obić. Gracz wybiera, o co Sam rozbije jego buźkę – fortepian, telewizor, okno i tak dalej. Dwie, trzy takie akcje, gość mięknie i wszystko wyśpiewuje. Efektowne na początku, później zaczyna nudzić, zwłaszcza, że obserwuje się to z boku, a niektórym ciosom o dziwo brakuje mocy – Fisher jest brutalny, ale jakby bał się, że przesadzi w stylu Franka Castle. Wolałbym też aktywnie wziąć udział w zabawie, niech by to nawet było w formie QTE.

W PARZE SIŁA

Przesłuchania są integralną częścią fabularnego trybu kooperacji stanowiącego prequel do Conviction. To kolejnych kilka godzin grania, tym bardziej nie rozumiem narzekania, że gra jest krótka. Agenci Kestrel i Archer wyciągają informacje stosując te same metody, co Sam, słabe jednak jest to, że nie da się bić ofiary we dwójkę. To zresztą niezłe podsumowanie całego koopa, który wcale nie stawia na pracę zespołową, a jedynie pozwala dwóm osobom pograć wspólnie. Jasne, że jeśli będziecie chcieli, możecie konsultować się i współpracować w parze, ale każdy może zająć się sobą i też będzie dobrze, co akurat niekoniecznie jest zaletą.

Bardzo brakuje porządnego trybu versus, jeden na jednego plus boty to marne zastępstwo trybu Spies vs. Mercs, który być może ukaże się jako DLC, ale nie zdziwię się, jeśli trzeba będzie za niego zapłacić. To jednak gdybanie, faktem jest, że SvM nie ma w grze i nic go nie zastępuje, a przesłabe jest tłumaczenie, że gracze wolą koopa albo, że SvM było tylko dla hardcore'owców i nikt inny nie chciał w to grać. Tym bardziej, że jest tryb zabawy dla prawdziwych „HaCe", w którym w ogóle nie można dać się zauważyć, czyli zupełnie jak w „starych dobrych Splinterach". Razi ten brak konsekwencji, albo zwraca się uwagę na fanów albo totalnie ignoruje, nie da rady robić obu rzeczy naraz.

Świetne w kooperacji jest to, że powalony bohater nadal stanowi zagrożenie dla przeciwników, którzy ignorują go dopóki leży i skupiają się na jego partnerze, zapominając, że może w każdej chwili usiąść i strzelić im w plecy. Nie uznaję tego za przesadne ułatwienie, w koopowych grach uleczenie partnera często jest zbyt trudne, bo cała uwaga wrogów skupiona jest na leczącym, który ginie zanim zdąży pomóc. Osłanianie pomagającego powinno być standardem tego typu gier.

GRA POZOSTAŁA SKRADANKĄ, ALE TERAZ FISHER JEST ŁOWCĄ, NIE UKRYWA SIĘ, TYLKO ZACZAJA NA OFIARY. SKOJARZYŁO MI SIĘ TO Z BATMAN: ARKHAM ASYLUM, JEŚLI LUBILIŚCIE TĘ GRĘ, CONVICTION RÓWNIEŻ POWINNO PRZYPAŚĆ WAM DO GUSTU

TOŻSAMOŚĆ FISHERA

Seria Splinter Cell do tej pory uznawana była za hardcore'ową, zbyt trudną, zbyt wymagającą, by przeciętny gracz dobrze się nią bawił. Conviction jest łatwiejsze, a nawet bardzo proste, zależnie od tego, na jakim poziomie trudności gracie. Fani mogą poczuć się zawiedzeni, ale Conviction może dzięki temu zarobić kilka grubych milionów na czym na pewno zależy Ubisoftowi, zwłaszcza, że produkcja trwała tak długo. A chyba chcielibyście zobaczyć kontynuację? Bez sukcesu finansowego takowa nie powstanie.

Najbardziej zadziwia mnie grafika, po tylu latach pracy spodziewałbym się, że będzie świetna, ale o dziwo Conviction wygląda tylko dobrze. Ciemności maskują niedociągnięcia, jednak gra nie stanie się benchmarkiem, jak to było z poprzednimi częściami. Splinter Cell zawsze miażdżył grą świateł, tym razem para poszła w design świata i postaci, efekty specjalne zeszły na dalszy plan. Największym szokiem są słabo wyglądające twarze postaci, a na dodatek lipsync właściwie nie istnieje. Może ma to związek z tym, że Conviction powstało na Unreal Engine 3, który już trochę się zestarzał? Nie wiem dlaczego nie skorzystano z silnika Anvil opracowywanego i dopieszczanego przecież właśnie w siedzibie Ubisoft Montreal, gdzie powstawał nowy Splinter Cell.

Podobało mi się Batman: Arkham Asylum, pewnie dlatego Splinter Cell: Conviction również łyknąłem bez popitki. To zresztą obiektywnie bardzo dobra gra, twórcom udała się trudna sztuka – podkręcili tempo akcji, a mimo wszystko stworzyli świetną skradankę, w której strzelanie nie jest najważniejsze. Czy Splinter Cell jest ważną grą? Niekoniecznie, nie wierzę, że spowoduje powrót mody na skradanki i odrodzenie gatunku. To po prostu udana próba przeniesienia na język gier takich filmów, jak trylogia Jasona Bourne'a, czy serialu Przez 24 godziny. ■■

OCENA 8.0/10

\+ MARK & EXECUTE, BYCIE ŁOWCĄ, POZIOMY TRUDNOŚCI
− OPRAWA A/V ZAWODZI, SŁABY VERSUS, PRZESŁUCHANIA

KOLEJNĄ CZĘŚĆ POPROSZĘ SZYBCIEJ

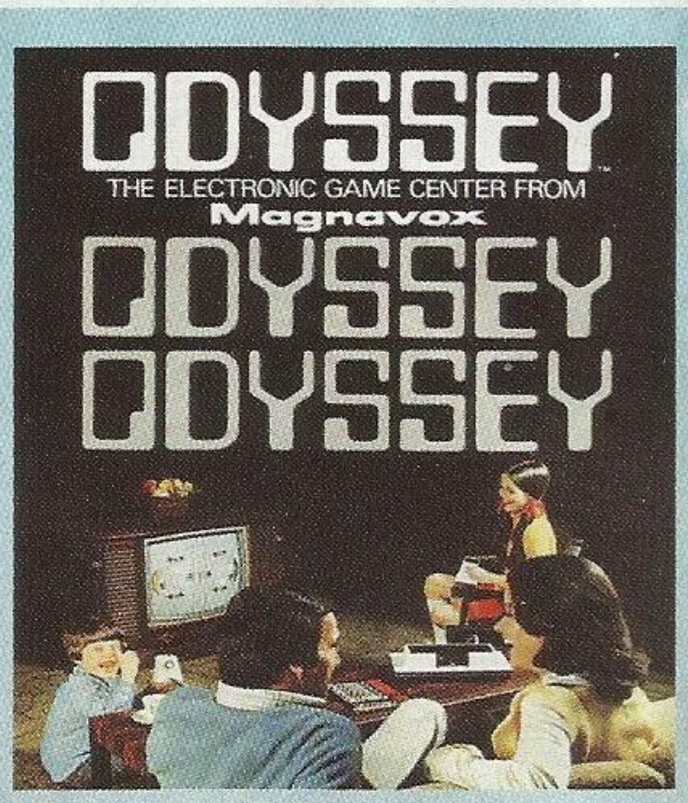
CIEMNO WSZĘDZIE

Doskonale sprawdza się patent ze zmianą palety barw na czarno-białą, gdy Sam znajduje się w ciemnościach. Nie potrzeba żadnego wskaźnika, od razu wiadomo, czy jest bezpieczny, czy już widoczny dla wrogów. Dużo czasu spędziłem na niszczeniu żarówek, strzelaniu do żyrandoli, rozwalaniu świateł samochodowych, czyli krótko mówiąc likwidowaniu źródeł światła. Najlepiej robić to, gdy w okolicy nie ma przeciwników, bo inaczej orientują się, że coś jest nie tak i zaczynają węszyć. Oczywiście niszczenie świateł nie robi wrażenia na agentach Third Echelon, dranie widzą przez ściany i bezbłędnie ustalają pozycję Sama. Są też świetnie wyszkoleni w walce wręcz, więc chwycenie ich i powalenie nie jest łatwe, potrafią odepchnąć bohatera i wykończyć go szybkim strzałem. Trzeba uważać.

RETROPLUS

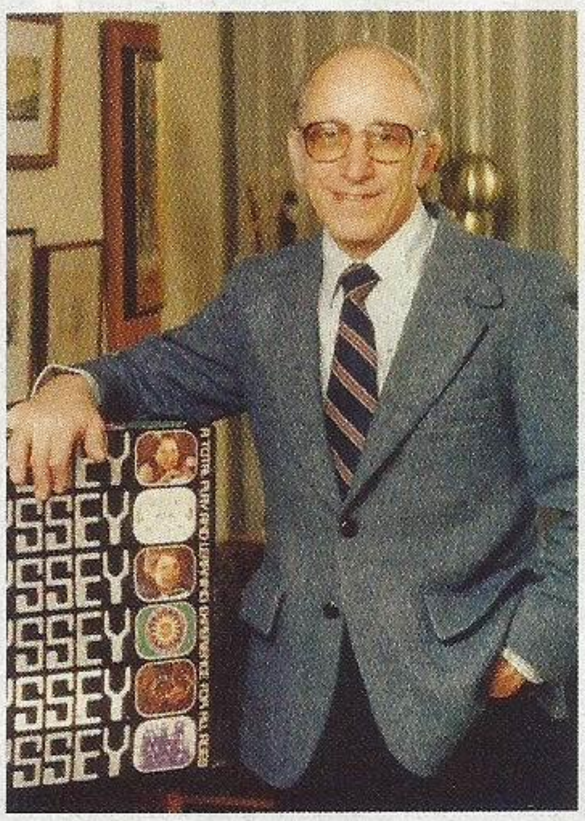
Witam w majowym Retro Plusie. Tym razem dział co prawda odrobinę chudszy niż ostatnio, ale nie martwcie się – do wakacji jeszcze pewno zdarzy mu się przytyć. Tak to już w życiu bywa. W międzyczasie zaś zapraszam do zagłębienia się w otchłaniach przeszłości – wyjątkowo odległej z racji materiału o Magnavox Odyssey. Ale to oczywiście nie wszystko. Na zwiedzających czeka też Top 10 poświęcony zapomnianym i nieudanym maskotkom, oraz utrzymującą się w sympatycznych i futerkowych klimatach retrospekcję serii Crash Bandicoot. Resztę atrakcji czających się na kilku kolejnych stronach pozwolę Wam odkryć na własną rękę.

EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA



W tym miesiącu cofniemy się w przeszłość tak odległą, że już odleglejsza chyba być nie może. Pogaworzymy bowiem o maszynce uznawanej powszechnie za pierwszą konsolę do gier, starszej nawet od pierwszych domowych wersji Ponga

MAGNAVOX ODYSSEY



NESTOR GIER VIDEO

Ralph H. Baer przyszedł na świat w 1922 roku, na południu Niemiec. Z powodu żydowskiego pochodzenia w wieku 11 lat został wydalony ze szkoły, a w 1938 – niespełna dwa miesiące przed Nocą kryształową – uciekł wraz z rodziną do Ameryki. Tam też zdobył wykształcenie jako technik radiowy, jednocześnie pracując w fabryce za tygodniowe wynagrodzenie w wysokości 12 dolarów. W 1943 Baer został powołany do wojska, jako członek służb wywiadowczych. Po wojnie kontynuował karierę inżyniera, opracowując technologie m.in. dla IBM.

W 1966 roku rozpoczął prace nad pierwszym domowym systemem gier video. Urządzenie ostatecznie zadebiutowało na rynku w roku 1972, stając się dużym sukcesem komercyjnym i ugruntowując pozycję Baera jako pioniera młodej wówczas branży. Jednym z jego późniejszych sukcesów było stworzenie popularnej gry elektronicznej Simon.

Ralph Baer przeszedł na emeryturę w roku 1987. W lutym 2006 uhonorowany został za swe osiągnięcia w dziedzinie technologii orderem, który wręczył mu osobiście George „Dubya" Bush. Pierwszego kwietnia bieżącego roku 88-letni Baer został dożywotnio przyjęty do National Inventors Hall of Fame. Oby cieszył się swym członkowstwem jak najdłużej.

Szanowne panie, dostojni panowie – przed Wami Magnavox Odyssey!

Korzenie tego systemu sięgają połowy lat 60., kiedy to zatrudniony w Sanders Associates Ralph Baer rozpoczął prace nad urządzeniem, mającym stać się dziełem jego życia i początkiem zupełnie nowego rodzaju rozrywki, który kilkanaście lat później zawładnąć miał umysłami mieszkańców kuli ziemskiej. Pierwszy prototyp powstał już w 1968 roku, wówczas także miały miejsce pierwsze pokazy – początkowo Baer planował zainteresować swym wynalazkiem operatorów telewizji kablowej i producentów telewizorów, szybko okazało się jednak, że smutni panowie w garniturach niespecjalnie skumali o co właściwie chodzi w całym przedsięwzięciu. Wówczas, jak w przypadku wielu wielkich wynalazków, nastąpił splot pomyślnych zbiegów okoliczności, który ostatecznie zapewnił Odysei (wówczas znanej jeszcze pod kryptonimem Brown Box) należne miejsce w historii. Po pierwsze – z jednej z firm, które wcześniej odrzuciły ofertę Baera, odszedł niejaki Bill Enders. Po drugie – facet szybko znalazł robotę w firmie Magnavox, a tak się szczęśliwie zdarzyło, że był przy okazji jednym z niewielu obecnych na prezentacji Brązowego Pudełka ludzi, na których urządzenie zrobiło spore wrażenie. Po trzecie – Enders namówił swoich nowych współpracowników do obejrzenia wynalazku Baera. W lipcu 1968 miał miejsce pierwszy i ostatni pokaz systemu dla członków zarządu Magnavox. Pomimo sztywnej atmosfery panującej na prezentacji (sam Baer wspomina „grupę kolesi siedzących przy długim, mrocznym stole ze zobojętniałymi minami") werdykt zapadł szybko: „Wchodzimy w to".

KAŻDA PODRÓŻ MA SWÓJ POCZĄTEK

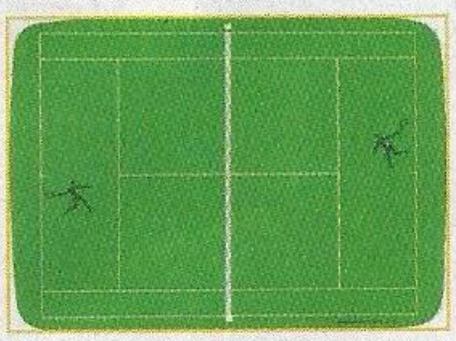
Pomimo natychmiastowego nawiązania współpracy pomiędzy dwoma firmami, musiały minąć cztery długie lata zanim produkt końcowy trafił na półki sklepów. W międzyczasie umiejętnie podsycano atmosferę wokół nadchodzącej maszyny, podrzucając ludziom na odpowiednich stanowiskach (głównie dystrybutorom sprzętu RTV) pojedyncze, ręcznie zmontowane jednostki. Odyssey szybko zyskał sobie reputację tajemniczego asa w rękawie, który miał zrewolucjonizować branżę rozrywkową. A musicie pamiętać, że w tamtych czasach o czymś takim, jak Internet nikt jeszcze nie słyszał, wobec czego mistyczną niemal aurę dookoła produktu udało się utrzymać do samej premiery. Ostatecznie Odyseja zadebiutowała w 1972 roku. I nie, nie obyło się bez komplikacji. Przede wszystkim, wielu z miejsca odstraszyła niemała cena urządzenia – 100 dolców to w owych czasach był kawał pieniądza. Do tego dołożyło się kilka niefortunnych posunięć

CO W PUDLE?

Zawartość świeżo przytarganego ze sklepu opakowania z Odyssey znacząco odbiega od tego, co przyzwyczailiśmy się dzisiejszymi czasy wyciągać z pudła z konsolą. Oczywiście kluczowymi elementami zestawu była sama, obdarzona osobliwym kształtem konsola oraz dwa połączone z nią za pomocą grubaśnych kabli kontrolery. Poza tym gracz dostawał także kilka oczywistości w rodzaju instrukcji i okablowania. Co jednak powiecie na... Kości do gry? Plastikowe żetony? Zestawy specjalnych kart przeznaczone do konkretnych tytułów? Bo o nakładkach na monitor już chyba wspomniałem. Tak, wystarczyłoby jedno zerknięcie do pudełka z Odyseją, aby stwierdzić, że mamy do czynienia z reliktem zamierzchłej epoki.

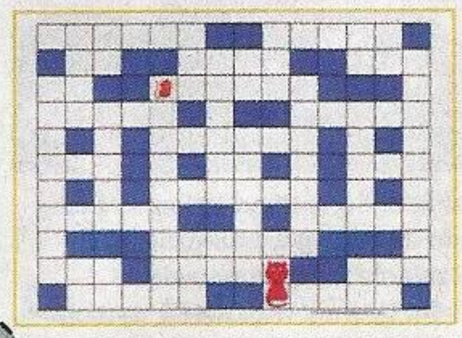
Ale, ale... Nie zapominajmy o urządzeniach peryferyjnych! A właściwie o jednym urządzeniu, którym był pistolet świetlny. Co ja mówię, pistolet... Prawdziwa strzelba, w gustownej, imitującej autentyczną broń obudowie. Czyli możemy dopisać kolejną pozycję na liście klasycznych urządzeń do grania zapoczątkowanych przez Magnavox. W planach znajdował się także specjalny kontroler do gry w wirtualnego golfa, mający sprowadzać się do joysticka z przytwierdzoną do czubka piłką, w którą grający waliłby prawdziwym kijem. Niestety, ostatecznie gadżet nigdy nie trafił do masowej produkcji.

PRZEBOJE A.D. 1972



Tennis – wyobraźcie sobie wczesną wersję Ponga, w której pałeczki mogą poruszać się po całym ekranie, gra nie zapamiętuje wyniku punktowego, a za pomocą pokrętła na kontrolerze można sterować także piłką. No, ale w komplecie dostajemy nakładkę z rozrysowanym kortem tenisowym. To chyba już fotorealizm.

Table Tennis – idea zbliżona do tej powyżej, tyle że bez przyczepiania czegokolwiek do telewizora. To chyba jedyny „beznakładkowy" tytuł na Odyssey.



Cat and Mouse – czyli poczciwa zabawa w berka. Jeden gracz goni, drugi ucieka, ale oboje mogą poruszać się tylko po wyznaczonych polach planszy. Szkoda tylko, że nic poza siedzącym obok graczem nie zapobiega przed ordynarnym oszustwem.

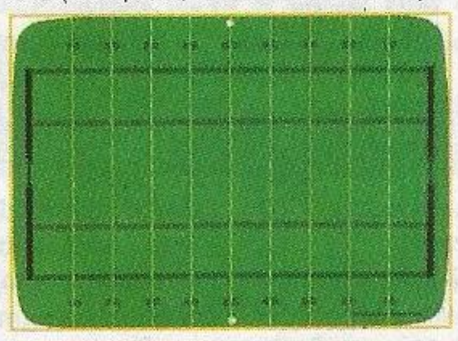
Roulette – tu już chyba komuś kończyły się pomysły. Przyklejamy do ekranu rysunek ruletki, a gracz zamyka oczy i kręci pokrętłami na „padzie". Nawet jak na te zamierzchłe czasy, ręce z lekka opadają.

Ski – czyli nakładamy na ekran niemal całkowicie czarną płachtę i usiłujemy przeprowadzić

świecący drążek przez wąski przezroczysty tunel w jak najkrótszym czasie. Kolega ze stoperem not included.

Haunted House – no, przy niezmierzonych pokładach wyrozumiałości można to nazwać pierwszym wirtualnym horrorem. Gracz-detektyw przemieszcza się po nawiedzonym domu, szukając śladów, gracz-duch chowa się za elementami otoczenia.

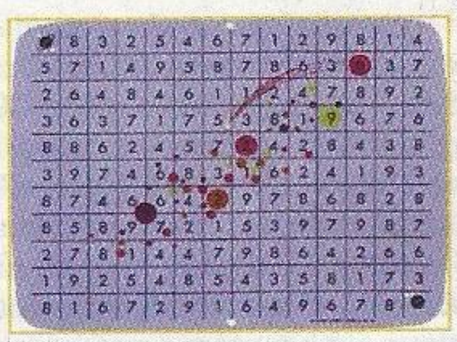
Football – wydawałoby się proste – naklejamy na ekran rysunek boiska i jeździmy świecącymi glutami próbując strzelić gola przeciwnikowi (inna sprawa, że futbol 1 na 1 to raczej



dyscyplina podwórkowa niż boiskowa). Błąd! Do gry potrzeba jeszcze osobnej tekturowej planszy z wynikami i sutej ilości dodatkowych zasad. Trudno powiedzieć, czy to już gra video, czy jeszcze planszówka.

Hockey – no, tu jest już nieco lepiej. Prosta zabawa w strzelanie do bramki przeciwnika. Co prawda bez płachty z rysunkiem boiska nikt nie skojarzyłby tego z hokejem, ale co tam…

States – zabawa głównie dla amerykańskich nastolatków mających problemy z geografią własnego państwa. Jeden gracz odczytuje nazwy stanów z dołączonych kartek, a drugi najeżdża świecidłem na punkt na ekranie.



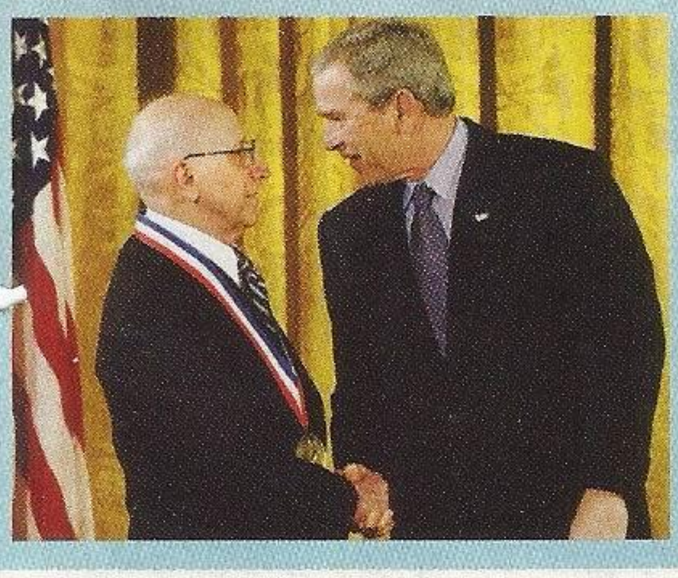
Analogic – gra logiczna rozgrywająca się w kosmosie. Zadaniem obu graczy jest dotarcie do planety przeciwnika podążając odpowiednią drogą na szachownicy oznaczonej różnymi cyframi. Pomysł sympatyczny, tylko po co psuć sobie wzrok wpatrując się w TV, jeśli można położyć planszę na podłodze i używać zwykłych pionków? Ludzie w latach 70 znali odpowiedź. Bo wtedy nie byłaby to gra video, ćwoku! Duh!

Submarine – jeden gracz przesuwa swój punkcik po namazanej na nakładce trasie, a drugi próbuje go ustrzelić. To jedna z produkcji na Odyssey bardziej przypominająca gry video w dzisiejszym znaczeniu.

Simon Says – nie mogło zabraknąć typowej produkcji dla dzieciarni. Nalepiamy na ekran podobizny dwóch ludzików i odczytujemy hasła z dostarczonych razem z konsolą kart. Wygrywa ten, kto pierwszy najedzie swoim świecidełkiem na odpowiednią część ciała. Ehem…

GNIEW PRODUCENTÓW ODYSSEY BUDZIŁY KOLEJNO COLLECO, MATTEL CZY ACTIVISION – WSZYSTKIE ROZPRAWY KOŃCZYŁY SIĘ UGODOWO LUB BEZWARUNKOWYM ZWYCIĘSTWEM MAGNAVOX. NAWET NINTENDO POLEGŁO NA TYM POLU, PRÓBUJĄC ZASKARŻYĆ FIRMĘ O BEZPRAWNE ROSZCZENIE SOBIE PRAW DO POMYSŁU ELEKTRONICZNEGO TENISA

marketingowych. Jedna z reklam, na przykład, zasugerowała sporej rzeszy klientów, że Odyssey może działać wyłącznie z telewizorami wyprodukowanymi przez Magnavox. Poza tym sprzedaż przez dłuższy czas prowadzona była wyłącznie przez licencjonowane sklepy firmowe. Do tego wszystkiego doszedł jeszcze proces sądowy wytoczony przez Magnavox innej wielkiej postaci przemysłu gier – Nolanowi Bushnellowi, założycielowi Atari. Oskarżono go (nie do końca bezpodstawnie) o kradzież pomysłu gry Tennis i wykorzystanie go we własnym tytule. Gra, o którą poszło, nosiła nazwę Pong. Proces zakończył się polubownie, ale stanowił zaledwie przedsmak całej serii konfliktów prawnych w jakie miała zaangażować się firma w ciągu nadchodzącej dekady. Gniew producentów Odyssey budziły kolejno Colleco, Mattel czy Activision – wszystkie rozprawy kończyły się ugodowo lub bezwarunkowym zwycięstwem Magnavox. Nawet Nintendo poległo na tym polu, próbując zaskarżyć firmę o bezprawne roszczenie sobie praw do pomysłu elektronicznego tenisa. Sąd miał jednak odmienne zdanie i nawet ojcowie Hydraulika musieli pogodzić się z płaceniem Magnavox stosownych tantiem.

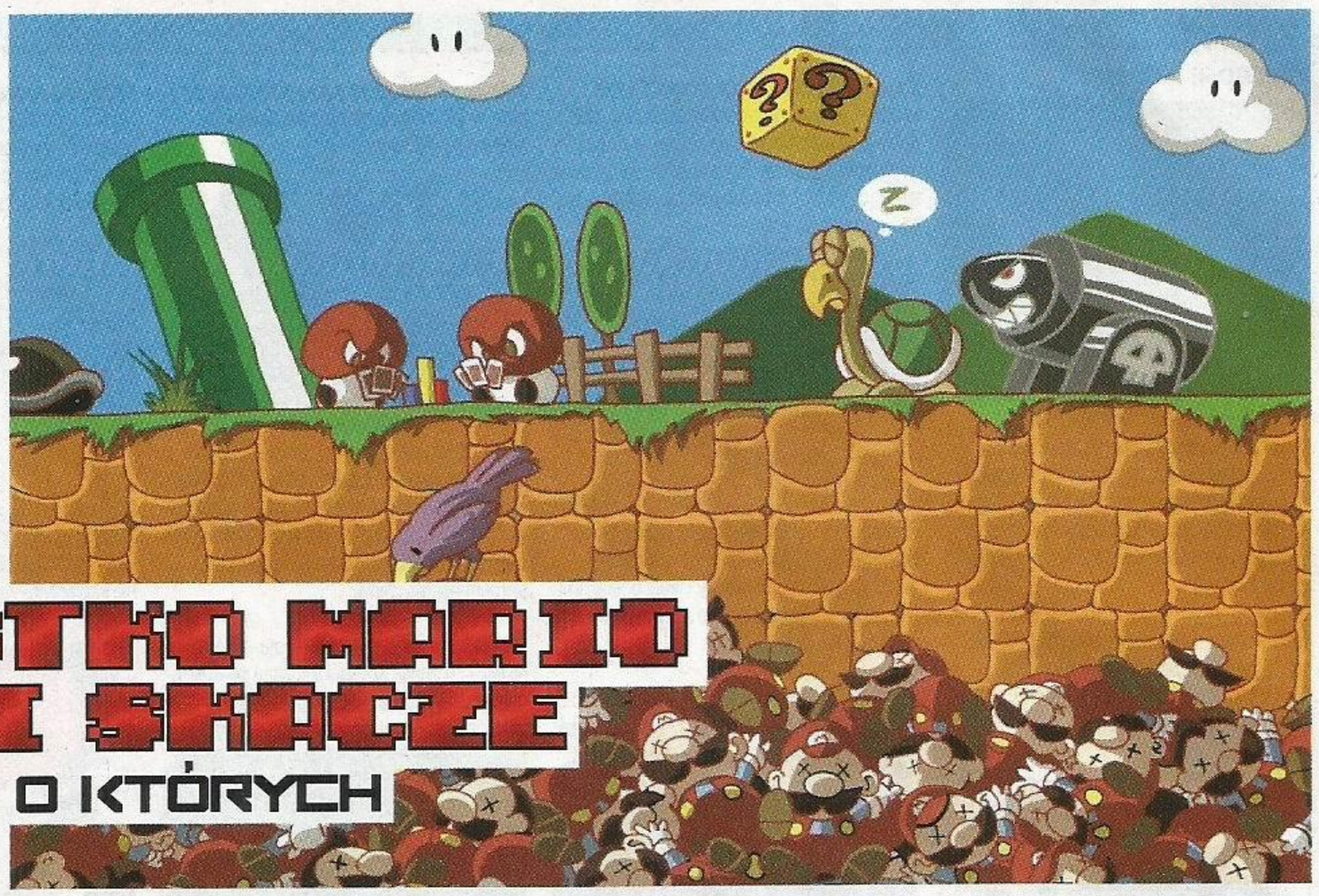


JAK TO DRZEWIEJ BYWAŁO

Przejdźmy jednak do meritum, czyli jak właściwie wyglądało „granie" przy pomocy Odyssey. Z dzisiejszego punktu widzenia – co najmniej osobliwie. Przede wszystkim, urządzenie było jeszcze pod wieloma względami bardziej analogowe niż elektroniczne, zaś jedynymi generowanymi na ekranie telewizora elementami były dwie świecące pałeczki (plus ewentualnie punkcik robiący w większości gier za piłkę) – po jednej dla każdego gracza. W zestawie z konsolą kupujący otrzymywał kolekcję gier, a także pakiet specjalnych nakładek na ekran. Owe płachty stanowiły tak naprawdę główny znak rozpoznawczy poszczególnych tytułów na Odyseję – bez niego za Chiny ludowe nie domyślilibyście się, że właśnie gracie w Zjazdy Narciarskie, a nie np. w Ruletkę. Co więcej, urządzenie nie było nawet w stanie rejestrować jakichkolwiek wyników, ani kontrolować zasięgu poruszania się punktów na ekranie – wszystko zależało tylko i wyłącznie od porozumienia grających. Chyba nie trzeba wobec tego dodawać, że coś takiego, jak tryb single player zwyczajnie na tej platformie nie występowało. Pomimo potwornych ograniczeń technicznych, same pomysły na gry broniły się niezgorzej (jak na wczesne lata siedemdziesiąte). Były zróżnicowane i pewnie potrafiły dostarczyć sporej porcji radochy zarośniętym młodzieńcom w czasach, kiedy nawet Pong dopiero co wydostawał się z umysłu Allana Alcorna.

RESZTA JEST HISTORIĄ

Koniec końców, Odyssey okazało się komercyjnym sukcesem. Oryginalny model urządzenia znalazł się w rękach ponad trzystu tysięcy użytkowników zanim został wycofany ze sprzedaży w połowie 1975 roku i zastąpiony uproszczoną wersją, Odyssey 100. Pomimo tego, iż dziś trudno czerpać z zabawy z urządzeniem specjalną frajdę (a bez pełnego zestawu nakładek na telewizor nie da się w ogóle grać), trzeba oddać temu pionierskiemu wynalazkowi sprawiedliwość – Odyseja utorowała drogę praktycznie dla wszystkiego, co dziś kojarzymy z konsolowym graniem. Możemy się podśmiechiwać ze stojącej za wynalazkiem prymitywnej (łagodnie mówiąc) technologii, ale szacunek się należy i basta. ■



NIE WSZYSTKO MARIO CO BIEGA I SKACZE

CZYLI 10 MASKOTEK O KTÓRYCH ZAPOMNIAŁ CZAS

Na początek krótkie wyjaśnienie, bo przypuszczam, że wielu młodszych czytelników może w ogóle nie orientować się o czym zaraz będę ględził. Dawno, dawno temu, kiedy ogrom pojemności płyty CD przyprawiał programistów i graczy o krwotoki z nosa, a firma Sony kojarzyła się głównie z przenośnym odtwarzaczem kaset magnetofonowych, istotną rolę w przemyśle gier video pełniły maskotki. Jasne, idea reprezentatywnej postaci, mającej kojarzyć się klientom z produktami danej firmy, nie jest wynalazkiem naszej branży, a do pewnego stopnia występuje także dziś. Wiadomo, że Mario równa się Nintendo, a Sonic jednoznacznie kojarzy się z Segą. Nie wszyscy jednak pamiętają jak chodliwym towarem stały się maskotki dla twórców gier lat 90.

W pewnym momencie robiło się to już lekko absurdalne – zdawać się mogło, że każde studio postawiło sobie za punkt honoru stworzenie kolejnej czadowej, wiecznie uśmiechniętej, możliwie futrzastej i do wyrzygu sympatycznej postaci, której gęba stałaby się znakiem rozpoznawczym dla dowolnego śmiecia jakim później zdecydowaliby się uraczyć graczy. Moda utrzymała się całkiem długo i zbierała krwawe żniwo jeszcze w drugiej połowie ostatniej dekady ubiegłego wieku – wystarczy wspomnieć Crasha Bandicoota, który wszak miał być niczym innym, tylko właśnie maskotką Sony PlayStation. Zresztą, kiedy w momencie premiery pierwszego Xboxa zabrakło do tej roli wystarczająco reprezentatywnej postaci fikcyjnej, wielu siłą przyzwyczajenia zrzuciła obowiązki maskotki na samego Wilusia Gatesa. Fakt faktem, że facet spełnia większość wymogów, może tylko z owłosieniem słabo. Tak czy siak, oto przed Wami lista dziesięciu postaci, które pretendowały do miana nowego Mariana, ale koniec końców poległy z kretesem.

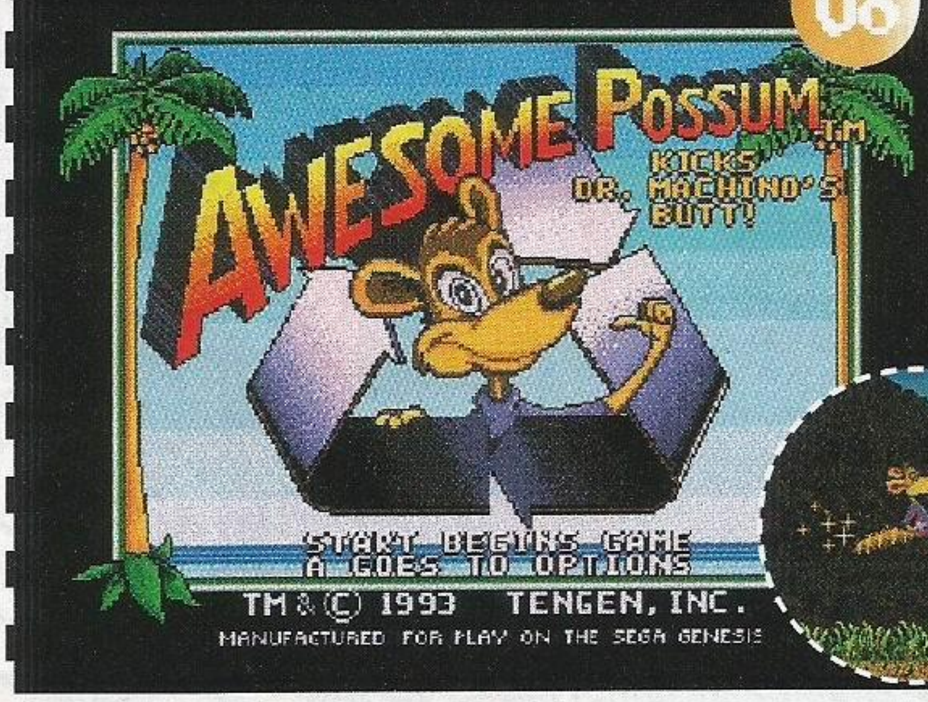
10 ROCKY RODENT

Wielu z Was może nie kojarzyć japońskiego studia o nazwie Irem, ale już we wczesnych latach dziewięćdziesiątych mogło się ono pochwalić całkiem bogatym dorobkiem, żeby wspomnieć tylko o klasycznej strzelance R-Type. W pewnym momencie komuś w amerykańskim oddziale firmy zamarzyło się stworzenie postaci, która byłaby w stanie konkurować z Sonikiem, czego rezultatem okazał się jeden z bardziej malowniczo chybionych koncepcyjnie bohaterów platformówek. Rocky Rodent to szczur o aparycji zboczeńca grasującego po parku w spranym prochowcu i z wywieszonym ozorem czyhającego po krzakach na przechodzące przedstawicielki płci pięknej. Specjalne umiejętności Rocky'ego sprowadzały się do wykorzystania bogatego arsenału… Fryzur. Tak, fryzur. Po zebraniu puszki lakieru do włosów na łbie szkodnika wyrastał np. pokaźnych rozmiarów irokez służący do bodzenia przeciwników, albo kucyk robiący za pejcz do walki na odległość. I może ta zbieranina pomysłów wystarczyłaby, żeby sprzedać postać części ogłupiałej dzieciarni, gdyby nie to, że gra okazała się zwyczajnie słaba.

09 BLASTO

Jeden z późniejszych pretendentów do miana nowej czadowej maskotki. Sony wyraźnie nie wystarczała rosnąca popularność Crasha Bandicoota, wobec czego w 1998 roku rzucili kasą na stworzenie Blasto – klasycznego buńczucznego herosa z blond plerezą, obdarzonego nieproporcjonalnie wielką klatą i karłowatymi nóżkami (jeśli kojarzycie postać Zapa Brannigana z Futuramy to już mniej więcej wiecie co to za typ). Żeby nadać mu jako takiej charyzmy zatrudniono nawet popularnego swego czasu amerykańskiego komika Phila Hartmana, znanego m.in. z udzielania się wokalnie w Simpsonach. Co by nie rzec, przedsięwzięcie miało pewien potencjał. Cóż z tego, gdy skończony produkt w postaci gry okazał się miernotą. Pierwsze co rzucało się w oczy, to szpetna grafika, prezentująca syndrom wczesnego 3D w klinicznej postaci. Kanciaste bryły, tekstur tyle co nic, a wszystko to dwa lata po pierwszym Crashu, który pokazał, że da się zrobić ładną trójwymiarową platformówkę na PlayStation.

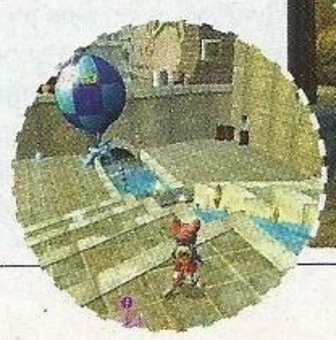
08 AWESOME POSSUM



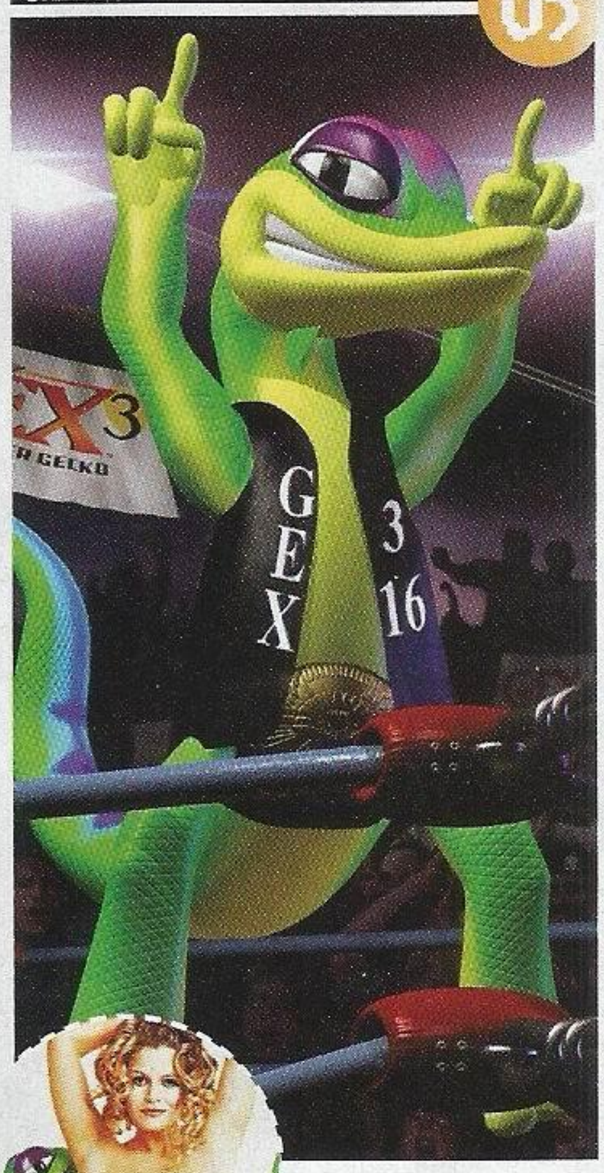
Co tu dużo gadać o ambicjach i pewności siebie twórców, których postać już z menu głównego rzuca tekstem: „Jestem zajebisty"? No dobra, amerykańskie „awesome" brzmi może nieco bardziej subtelnie, ale zasadnicze przesłanie jawi się tak samo – proszę dzieci, kupcie naszą grę, no nie widzicie jaką zrobiliśmy super fajną maskotkę? Mało kto się nabrał, bo gra z tytułowym oposem w roli głównej okazała się trzeciorzędną zrzynką z przygód pewnego niebieskawego jeża. No chyba, że to absolutny zbieg okoliczności, że Awesome Possum lubi pędzić z zawrotną prędkością przez wijące się levele, odbijać się od ramp i ratować zwierzęta z łap nikczemnego doktora Robo… Eee, znaczy się Machino! Dorzućcie jeszcze nachalnie proekologiczne przesłanie i dostaniecie typowego knota, jakich era 16 bitów widziała sporo, siłącego się na bycie platformówkowym szlagierem.

07 BLINX

To, że ostatecznie Bill G. musiał pełnić honory reprezentatywnej postaci dla pierwszego Xboxa, nie oznacza że Microsoft nie próbował dostarczyć swej konsoli maskotki pełną gębą. Takową miał być właśnie Blinx, kocur w goglach i ciężkich buciorach, wyposażony w odkurzacz zdolny zakrzywiać czasoprzestrzeń. Cwaniakowaty mruczek wystąpił w jednej, jedynej grze – dostępnej wyłącznie na Xboxa Blinx the Time Sweeper z 2002 roku. I w sumie nie był to zły tytuł, ale zarazem żadna rewelacja. W dodatku szybko okazało się, że Blinxowi zdecydowanie brak charyzmy potrzebnej by z dnia na dzień miliony dzieciaków zaczęły naciągać rodziców na czarnego klocka autorstwa „tych kolesi od Windowsów". Nie mówiąc już o tym, że era sympatycznych maskotek zdecydowanie dobiegała końca, ustępując pola słodziutkim i sympatycznym mordercom w rodzaju Kratosa, Marcusa Fenixa czy innego Master Chiefa.



05 GEX



Miałem ciężki orzech do zgryzienia usiłując wybrać bohatera najbardziej silącego się na bycie fajowym, w istocie będąc skończonym leszczem. Myślałem m.in. o Bubsym, rysiu obdarzonym uśmiechem kretyna i koszulką z czerwonym wykrzyknikiem, który nawiedził swego czasu 16- i 32-bitowe konsole, a także o akrobatycznym nietoperzu znanym jako Aero the Acro-Bat (czaicie? Acro… Bat… Buahaha!). Ostatecznie stanęło jednak na Geksie, bo z całej paczki średnio udanych postaci, najbardziej chyba zbliżył się do statusu maskotki. Nawet jeśli miała to być maskotka jednej z najmniej udanych konsol w historii gier. Wiecznie zadowolony z siebie jaszczur w okularach przeciwsłonecznych miał być takim Mario na 3DO, tylko wiecie – bardziej cool. Trzeba mu oddać sprawiedliwość, gra była całkiem sympatycznym platformerem, ze świetną jak na swoje czasy grafiką. Szybko okazało się jednak, że jego twórcy zwyczajnie postawili na zdychającego konia – wobec nadchodzącego wielkimi krokami zgonu 3DO, szybko skonwertowali Gexa na PlayStation i Saturna, na których w końcu parę osób miało okazję w niego zagrać. Popularności starczyło na dwie kolejne (tym razem trójwymiarowe) gry, i to by było na tyle.

06 PLOK

Spośród rozlicznych, mniej lub bardziej silących się na oryginalność potencjalnych maskotek, Plok spokojnie zgarnia nagrodę za najbardziej absurdalny pomysł na bohatera platformówki. Pomińmy już to, że ludzik atakuje wystrzeliwując w przeciwników własne kończyny, bo Rayman udowodnił, że taki patent może się sprawdzić. Ale cała reszta… Jego pozbawiona wyrazu facjata wyposażona tylko w parę wytrzeszczonych oczu i cała otoczka gry to jedno wielkie „WTF?”. Otóż, Plonk musi przemierzyć serię kolorowych poziomów w poszukiwaniu flagi (?) skradzionej przez wielkie pchły (??), rozwiązując zagadki często wymagające poświęcenia kolejnych kończyn (???). O co w tym wszystkim chodzi? Nie wiem, i inni gracze najwyraźniej też nie wiedzieli – kariera Ploka na szczęście skończyła się na jednej grze wydanej na SNESa w 1993 roku.

04 BONK

NES miał Mario, na Mega Drive szalał Sonic, a TurboGrafx-16 musiało zadowolić się Bonkiem – małym jaskiniowcem cierpiącym na zaawansowane wodogłowie. Przypadłość owa służyła mu jednak całkiem nieźle, bo główną metodą ataku i szeroko rozumianej interakcji ze światem było walenie z bańki. Cokolwiek weszło w drogę maluchowi, musiało liczyć się z bliskim spotkaniem z jego masywną makówką. Poza tym Bonk z animuszem pałaszował znalezione po drodze ochłapy mięsa i inne frykasy, pozwalające mu zmieniać rozmiar, przemieniać się we wkurzonego dinozaura, strusia czy co tam jeszcze autorzy wymyślili – na niedobór innowacyjnych pomysłów nie mogli narzekać. Prostolinijny bohater wystąpił w kilku tytułach, po śmierci swej matczynej konsoli zawitał nawet na SNESa, szybko jednak zaginął w pomroce dziejów. Może to i lepiej, biorąc pod uwagę jak brzmiało oryginalne hasło reklamowe gry: „TurboGrafx-16 wbije gry video z powrotem do ery kamienia łupanego”. Widocznie takowa wizja nie wydała się zbyt kusząca dla typowego gracza, bo twórcy próbowali rzutem na taśmę przerobić swoją postać na cyborga z piorunem na czole. Tak narodził się Air Zonk. Nazwa okazała się bardzo adekwatna, zwłaszcza jej drugi człon, bo postać zdechła jeszcze szybciej niż jej jaskiniowy praprzodek.

RISTAR 03

Dziwna sprawa z tym Ristarem. Stworzony został przez nie byle kogo, bo ekipę Sonic Team, i to w momencie, gdy gwiazda Sonica płonęła jeszcze na konsolowym nieboskłonie żywym ogniem. Najwyraźniej Sega czuła potrzebę posiadania w odwodzie zapasowej maskotki na wypadek, gdyby przypadkiem udało im się zrujnować niebieskiego jeża serią kiepawych sequeli w 3D. Niezły plan. Szkoda tylko, że Ristar – ze wszech miar porządna platformówka z sympatyczną humanoidalną gwiazdą w roli głównej – ukazał się na Mega Drive w roku… 1995. Czyli niemal dokładnie w momencie składania tej wysłużonej maszynki do grobu. Dlatego też Gwiazdor spokojnie może uchodzić za jednego z największych pechowców i najbardziej „niewstrzelonych” postaci w historii gier.

02 CAPTAIN COMMANDO

Nikt nie powiedział, że każda maskotka musi być słodziutka i futerkowa. Capcom, firma dla prawdziwych mężczyzn dźwigających miliard na klatę nawet przez sen, postanowiła swego czasu, że jej znakiem rozpoznawczym nie będzie żadne przygłupie zwierzątko czy zdeformowany ludzik, ale twardziel jak się patrzy. Tak narodził się Kapitan Komandos! Obnosząca się ze sztandarowymi, żółto-niebieskimi barwami firmy postać zadebiutowała jako logotyp na wczesnych grach Capcomu, zaś na początku lat dziewięćdziesiątych doczekała się także własnej gry. Była to mocno wtórna, ale solidna chodzona nawalanka w stylu Final Fight, ciekawa głównie z uwagi na garść wykręconych pomysłów, jakie zawarli w niej skośnoocy szaleńcy. Mały przykład: Oprócz tytułowego herosa gracz wcielić się mógł w wojownika ninja, mumię z kosmosu i genialne niemowlę usadowione w wielgaśnym cybernetycznym pancerzu. Słodkie. Dziś mało kto pamięta o Captain Commando, ale rodzima firma najwyraźniej czuje spory sentyment do swego zapomnianego bohatera – stąd okazjonalne występy, np. w Marvel vs. Capcom 2.

01 ALEX KIDD

I tak dotarliśmy do postaci nie tylko najstarszej na liście, ale też jednej z niewielu, która miała spore szanse przebić się do masowej świadomości graczy. Alex Kidd to sympatyczne chłopię o lekko małpiej aparycji, które zadebiutowało na Sega Master System w 1986 roku. Wyraźnie widać, że miała to być bezpośrednia odpowiedź na pewnego wąsatego hydraulika, który w międzyczasie robił furorę na konkurencyjnej konsoli. Pomimo tego, że czuć tu pewną inspirację Marianem, w swoim czasie Alex był całkiem w porządku – w przeciwieństwie do późniejszego zalewu postaci silących się na bycie „cool”, „trendy” i „dżezi”. A w dodatku gry z jego udziałem nie przynosiły wstydu ich twórcom. Ot, porządne platformówki i tyle. Dlaczego zatem tymczasowa maskotka Segi musiała koniec końców usunąć się w cień? Istnieje ku temu jeden podstawowy powód – ma czerwone trzewiki, kolce na plecach, filuternie macha palcem z ekranu telewizora i potrafi bardzo, ale to bardzo szybko biegać. Tak, moi drodzy, może i zabrzmi to nieco brutalnie, ale pierwsze co zrobił Sonic po wbiegnięciu na scenę, to szybkie uśmiercenie Bogu ducha winnego Alexa. Cóż, mówi się trudno – „lepsze jest wrogiem dobrego” jak mawiają co poniektórzy.

LEGENDA WIRUJĄCEGO KUROKRADA

Jeśli porównać rozwój gier platformowych do historii ludzkości, rok 1996 zapisałby się jako data wynalezienia koła

Wówczas bowiem premier doczekały się trzy gry, które wspólnymi siłami udowodniły, że platformówka w trzech wymiarach nie musi być kanciastym i niegrywalnym bohomazem w rodzaju Bubsy 3D.

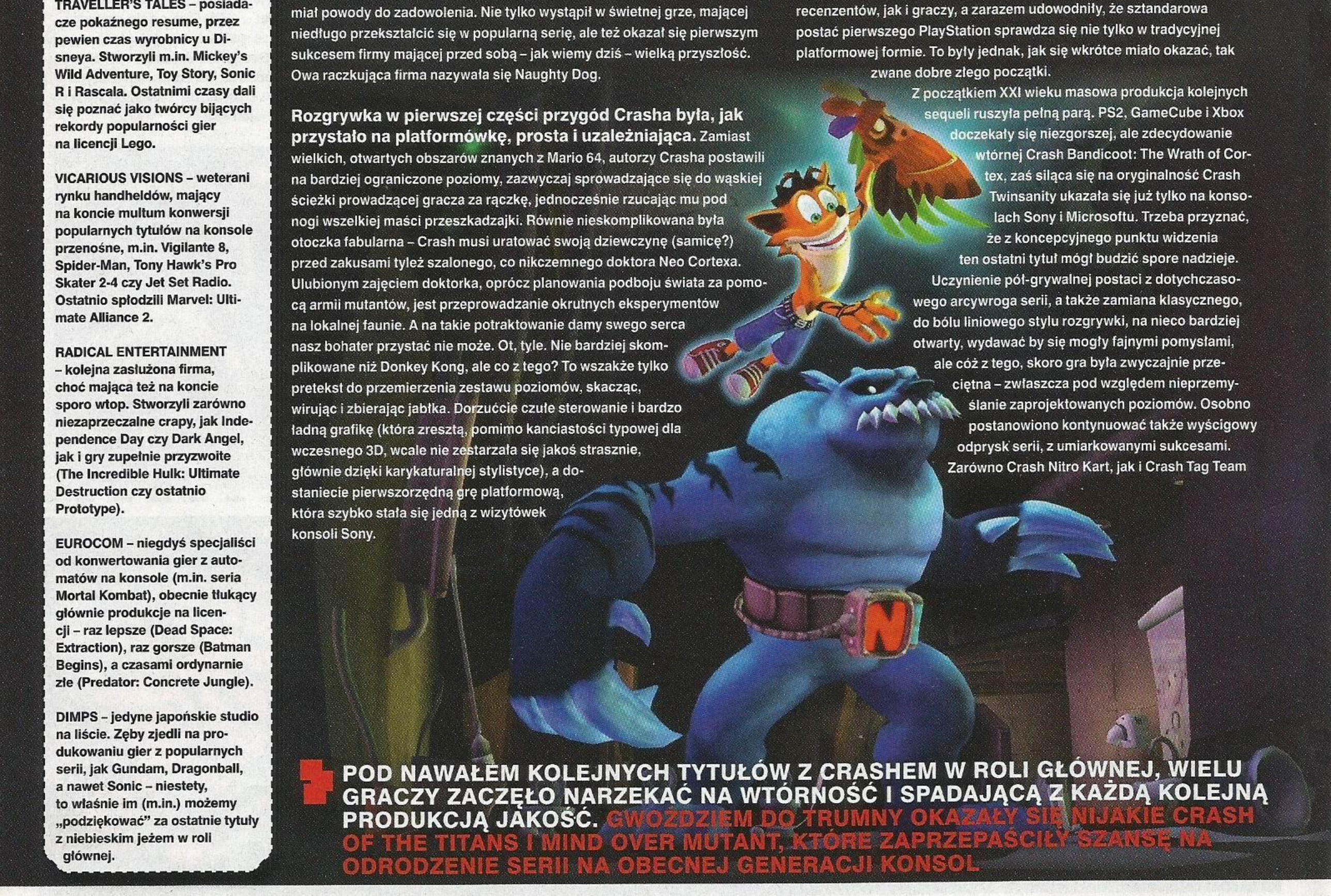
Tytuły, które mam na myśli, to (kolejność przypadkowa): Super Mario 64 na Nintendo 64, Nights na Saturna, oraz bohater dzisiejszego odcinka, wydany na pierwszą PlayStation Crash Bandicoot. Owa trójka starła się z hukiem, dumnie reprezentując swoje platformy sprzętowe (a pamiętajmy, że działo się to w czasach, kiedy platformówki naprawdę były jeszcze w stanie sprzedawać konsole). Kto wyszedł z owego starcia zwycięsko? No cóż, zapewne zależy kogo spyta... Dobra, bez jaj, wygrał oczywiście Mario. Z kolei na szarym końcu, przynajmniej pod względem wyników kasowych, uplasował się segowy błazen. Nie żeby Nights było słabe – wprost przeciwnie, po prostu miało pecha ukazać się na tonącym systemie, jakim już wtedy stawał się Saturn. Za to pomiędzy nimi wygodnie rozsiadł się wyszczerzony Bandicoot (czyli jamraj czy inne zamorskie szczurzysko). I bez wątpienia miał powody do zadowolenia. Nie tylko wystąpił w świetnej grze, mającej niedługo przekształcić się w popularną serię, ale też okazał się pierwszym sukcesem firmy mającej przed sobą – jak wiemy dziś – wielką przyszłość. Owa raczkująca firma nazywała się Naughty Dog.

Rozgrywka w pierwszej części przygód Crasha była, jak przystało na platformówkę, prosta i uzależniająca. Zamiast wielkich, otwartych obszarów znanych z Mario 64, autorzy Crasha postawili na bardziej ograniczone poziomy, zazwyczaj sprowadzające się do wąskiej ścieżki prowadzącej gracza za rączkę, jednocześnie rzucając mu pod nogi wszelkiej maści przeszkadzajki. Równie nieskomplikowana była otoczka fabularna – Crash musi uratować swoją dziewczynę (samicę?) przed zakusami tyleż szalonego, co nikczemnego doktora Neo Cortexa. Ulubionym zajęciem doktorka, oprócz planowania podboju świata za pomocą armii mutantów, jest przeprowadzanie okrutnych eksperymentów na lokalnej faunie. A na takie potraktowanie damy swego serca nasz bohater przystać nie może. Ot, tyle. Nie bardziej skomplikowane niż Donkey Kong, ale co z tego? To wszakże tylko pretekst do przemierzenia zestawu poziomów, skacząc, wirując i zbierając jabłka. Dorzućcie czułe sterowanie i bardzo ładną grafikę (która zresztą, pomimo kanciastości typowej dla wczesnego 3D, wcale nie zestarzała się jakoś strasznie, głównie dzięki karykaturalnej stylistyce), a dostaniecie pierwszorzędną grę platformową, która szybko stała się jedną z wizytówek konsoli Sony.

A skoro gracze chwycili bakcyla, czym prędzej wydano dyrektywę „co roku nowy Crash!". Wobec takiego postawienia sprawy, ekipa Naughty Dog już w 1997 dostarczyła sequel – Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, a rok później trzecią część, o podtytule Warped. Obie kontynuowały historyjkę napoczętą w pierwszej części, ponownie zmuszając wypoczywającego w dżungli futrzaka do konfrontacji z jego arcywrogiem, a zarazem przedstawiając szereg nowych antagonistów, jak szaleni naukowcy N. Gin i Nefarious Tropy, stuknięty kangur Ripper Roo, bracia Komodo czy Dingodile – skrzyżowanie krokodyla i psa dingo. Także pod względem rozgrywki oba sequele stanowiły proste rozwinięcia pierwszej części, wedle zasady „bigger, better i sami wiecie co...", przy jednoczesnym dodaniu drobnych innowacji. Cortex Strikes Back poszerzyła garnitur ruchów bohatera, zaś „trójka" dorzuciła kolejną przygarść nowych elementów, jak chociażby grywalną postać Coco – siostrę Crasha, a także poziomy „jeżdżone", sadzające bohatera na skuterze, motocyklu czy grzbiecie tygrysa. Te ostatnie stały się inspiracją dla kolejnej odsłony przygód Crasha. O ile w pierwszych trzech grach oś rozgrywki pozostawała niezmienna, w 1999 roku Naughty Dog postanowili, że jamraje nie gęsi (widać gołym okiem) i swoje Mario Kart dostaną. Tak narodziło się Crash Team Racing, sympatyczna ścigałka z postaciami z wcześniejszych gier w rolach głównych i zarazem ostatni tytuł z Crashem opracowany przez ojców serii. Po wydaniu gry, Naughty Dog przeskoczyli na PS2 i zaczęli dłubać przy kolejnym objawieniu w gatunku platformówek – Jaku i Daxterze.

Nikt jednak nie łudził się, że oznacza to koniec występów rudego gryzonia. Z serią stało się to, co dzieje się zazwyczaj po odejściu oryginalnych twórców – zaczęła rozmieniać się na drobne. W 2000 roku, na fali sukcesu Crash Team Racing, powstał kolejny klon, tym razem podkradający pomysł z Mario Party. Zatytułowano go Crash Bash i trzeba przyznać, że jako party game sprawdził się w swoim czasie nieźle. Porządna grafika, niemały zestaw pomysłowych minigierek i obowiązkowa w tym gatunku możliwość wspólnej zabawy maksymalnie czterech graczy, zyskały temu tytułowi przychylność zarówno recenzentów, jak i graczy, a zarazem udowodniły, że sztandarowa postać pierwszego PlayStation sprawdza się nie tylko w tradycyjnej platformowej formie. To były jednak, jak się wkrótce miało okazać, tak zwane dobre złego początki.

Z początkiem XXI wieku masowa produkcja kolejnych sequeli ruszyła pełną parą. PS2, GameCube i Xbox doczekały się niezgorszej, ale zdecydowanie wtórnej Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, zaś siląca się na oryginalność Crash Twinsanity ukazała się już tylko na konsolach Sony i Microsoftu. Trzeba przyznać, że z koncepcyjnego punktu widzenia ten ostatni tytuł mógł budzić spore nadzieje. Uczynienie pół-grywalnej postaci z dotychczasowego arcywroga serii, a także zamiana klasycznego, do bólu liniowego stylu rozgrywki, na nieco bardziej otwarty, wydawać by się mogły fajnymi pomysłami, ale cóż z tego, skoro gra była zwyczajnie przeciętna – zwłaszcza pod względem nieprzemyślanie zaprojektowanych poziomów. Osobno postanowiono kontynuować także wyścigowy odprysk serii, z umiarkowanymi sukcesami. Zarówno Crash Nitro Kart, jak i Crash Tag Team



POD NAWAŁEM KOLEJNYCH TYTUŁÓW Z CRASHEM W ROLI GŁÓWNEJ, WIELU GRACZY ZACZĘŁO NARZEKAĆ NA WTÓRNOŚĆ I SPADAJĄCĄ Z KAŻDĄ KOLEJNĄ PRODUKCJĄ JAKOŚĆ. GWOŹDZIEM DO TRUMNY OKAZAŁY SIĘ NIJAKIE CRASH OF THE TITANS I MIND OVER MUTANT, KTÓRE ZAPRZEPAŚCIŁY SZANSĘ NA ODRODZENIE SERII NA OBECNEJ GENERACJI KONSOL

A IMIĘ ICH LEGION

Jak przystało na serię gier zarządzaną przez korporację, produkcję kolejnych części zlecano rozlicznym ekipom. Wiele z nich dało się w międzyczasie poznać z innych, nierzadko ciekawszych produkcji. Oto kilka zespołów, pod których pieczę trafił wyszczerzony gryzoń:

NAUGHTY DOG – ojcowie serii, znani z przełomowych tytułów Keef the Thief i Way of the Warrior, a także kilku mniej znanych serii w rodzaju Jak & Daxter i Uncharted.

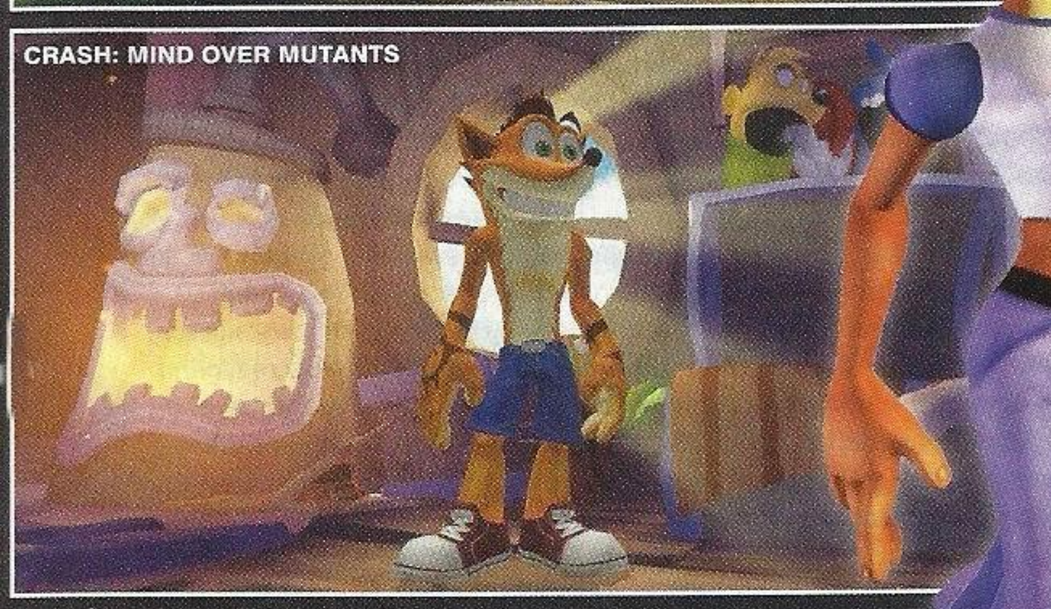
TRAVELLER'S TALES – posiadacze pokaźnego resume, przez pewien czas wyrobnicy u Disneya. Stworzyli m.in. Mickey's Wild Adventure, Toy Story, Sonic R i Rascala. Ostatnimi czasy dali się poznać jako twórcy bijących rekordy popularności gier na licencji Lego.

VICARIOUS VISIONS – weterani rynku handheldów, mający na koncie multum konwersji popularnych tytułów na konsole przenośne, m.in. Vigilante 8, Spider-Man, Tony Hawk's Pro Skater 2-4 czy Jet Set Radio. Ostatnio spłodzili Marvel: Ultimate Alliance 2.

RADICAL ENTERTAINMENT – kolejna zasłużona firma, choć mająca też na koncie sporo wtop. Stworzyli zarówno niezaprzeczalne crapy, jak Independence Day czy Dark Angel, jak i gry zupełnie przyzwoite (The Incredible Hulk: Ultimate Destruction czy ostatnio Prototype).

EUROCOM – niegdyś specjaliści od konwertowania gier z automatów na konsole (m.in. seria Mortal Kombat), obecnie tłukący głównie produkcje na licencji – raz lepsze (Dead Space: Extraction), raz gorsze (Batman Begins), a czasami ordynarnie złe (Predator: Concrete Jungle).

DIMPS – jedyne japońskie studio na liście. Zęby zjedli na produkowaniu gier z popularnych serii, jak Gundam, Dragonball, a nawet Sonic – niestety, to właśnie im (m.in.) możemy „podziękować" za ostatnie tytuły z niebieskim jeżem w roli głównej.



Racing okazały się w miarę porządnymi sequelami, inna sprawa, że wyzbytymi z wszelkiego polotu i inwencji. Pierwsza część mocno „inspirowała się" Mario Kart, zaś Tag Team Racing stanowiła bezpośrednią odpowiedź na Mario Kart: Double Dash na GCN, upychając do każdego pojazdu po dwie postaci. No dobra, w Tag Team Racing rozwiązano to poprzez łączenie kartów, dodając ciekawy na swój sposób aspekt nie-do-końca-kooperacyjny. Jak to działało w praktyce? Ano tak, że pędzący po torze gracz mógł odpalić funkcję „clash", a następnie wtarabanić się w pojazd jednego z konkurentów. Tak powstawała hybryda, w której postać z przodu przejmowała stery, a ta z tyłu łapała za potężne działko i szyła do pozostałych rajdowców. Taki system wymuszonych sojuszy potrafił dodać wyścigom rumieńców.

I tak to szło, zgodnie z wcześniejszymi założeniami, nie mijał bodaj rok bez premiery kolejnej części serii. Pod nawałem kolejnych tytułów z Crashem w roli głównej, wielu graczy zaczęło narzekać na wtórność i spadającą z każdą kolejną produkcją jakość. Gwoździem do trumny okazały się nijakie Crash of the Titans i Mind Over Mutant, które zaprzepaściły szansę na odrodzenie serii na obecnej generacji konsol. Choć trzeba przyznać, że przynajmniej próbowały – rozbudowano w nich, wcześniej mocno ograniczone, możliwości bojowe kurokrada, dodano też zawsze mile widzianą możliwość gry kooperacyjnej (w Crash of the Titans drugi gracz wcielał się w rolę białowłosej wersji bohatera, w Mind over Mutant – w lewitującą dookoła niego maskę ostrzeliwującą wrogów magicznymi pociskami). W końcu, postarano się uaktualnić także wygląd futerkowego protagonisty, by zaczął przypominać słodkiego bohatera gry dla dzieciarni, a nie wyszczerzonego cwaniaczka kradnącego kieszonkowe innym leśnym stworzeniom. Niestety, odświeżenie „imydżu" wyszło nieco na siłę – wystarczy spojrzeć na okładkę, na której Crash ledwo przypomina buńczucznie wyszczerzonego awanturnika znanego z oryginalnej trylogii autorstwa Naughty Dog. Tak czy inaczej, pomimo najszczerszych chęci autorów, oba tytuły okazały się zwyczajnie mało grywalne – w dużej mierze było to winą irytującej kamery i frustrującej rozgrywki. Trochę szkoda, bo – co by nie mówić – wykreowane przez Naughty Dog postacie wciąż miały potencjał. Inna sprawa, że ostatnie dziesięć lat nie było zbyt łaskawe dla gier platformowych, coraz mniej ludzi jest w stanie wykrzesać z siebie autentyczny entuzjazm dla tego zasłużonego gatunku. Mario to osobna sprawa i zupełnie inna skala zjawiska, ale wygląda na to, że czas mistrzów drugiego planu, jakim zawsze pomimo usilnych starań pozostawał Crash, zwyczajnie się skończył. Żeby nie przesadzać z tym dramatyzowaniem, tak czy siak mamy przecież do czynienia z jedną z bardziej popularnych serii w nowożytnej historii gier. Jej pierwsza część dochrapała się siedmiu milionów sprzedanych egzemplarzy, a zbiorowy wynik wszystkich gier z Crashem osiągnął imponujący pułap ponad czterdziestu milionów. W dodatku, jako jeden z niewielu zrodzonych na Zachodzie bohaterów gier, gryzoń pochwalić się może sporą rzeszą fanów w Kraju Kwitnącej Wiśni. No i, cokolwiek by mówić o poziomie ostatnich występów Crasha – w porównaniu z nieludzkimi potwornościami godnymi rozprawy przed trybunałem praw człowieka, jakimi od dłuższego czasu raczy nas SonicTeam spokojnie mogą uchodzić za arcydzieła.

Czego zatem możemy spodziewać się w przyszłości od tej serii? Zachowując umiarkowany optymizm powiem, że zapewne niczego ciekawego. Przygodami Crasha zajmowało się w ciągu ostatnich dziesięciu lat całe stado nie w ciemię bitych developerów, i jeśli żadnemu z nich nie udało się znaleźć sposobu na przepchnięcie tkwiącej wciąż w erze 32-bitów postaci w wymagające realia XXI wieku, jest szalenie mało prawdopodobnym, by nagle pojawił się wizjoner wskrzeszający zużyte maskotki na jedno pstryknięcie palcami Bobby'ego Koticka i pozostałych capo di tutti z Activision. Marka zdecydowanie się wypaliła (dłuższy czas temu, zresztą) i od kilku lat utrzymuje ją przy życiu tylko niegdysiejsza popularność licencji i polityka Activision, opierająca się na masowej produkcji coraz tańszych śmieciuszków w rodzaju Crash Boom Bang. Pełnoprawnej kontynuacji nikt jak na razie nie ma w planach i może to i lepiej. Czy nam się to podoba, czy nie, era prostolinijnych, sympatycznych i futrzastych bohaterów platformówek dobiegła końca (no, taki Ratchet jeszcze jakoś sobie radzi, ale zapewne spora w tym zasługa bogatego arsenału futurystycznych giwer). Pozwólmy im odejść z godnością. Chyba zasłużyli na spokojną emeryturę. ■

KUROKRAD W KIESZENI

Crash zaliczył także występy na przenośnych urządzeniach do grania. Oto kilka z nich:

CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE – pierwszy występ Crasha na GameBoyu Advance. W dodatku – całkiem udany. Nieskomplikowane założenia bez bólu zniosły przełożenie na dwuwymiarową platformówkę.

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED – kontynuacja Huge Adventure, niby więcej tego samego, ale wciąż niezła.

CRASH BANDICOOT PURPLE: RIPTO'S REVENGE – osobliwy pomysł połączenia światów Crasha i smoka Spyro, bohatera innej tasiemcowatej serii platformówek. Wydana na GBA równocześnie z pokrewną Spyro Orange: The Cortex Conspiracy i zarazem lepsza z dwójki. Choć wciąż żadna z niej rewelacja.

CRASH BOOM BANG – typowy wyciskacz kasy, zbieranina drętwych minigierek na DS z doklejoną na siłę licencją. Beton.

CRASH BANDICOOT NITRO KART 3D – całkiem udana konwersja wyścigowej odsłony serii na iPhone'a. Jedna z najlepiej sprzedających się gier na tę platformę.

MARTWE PIKSELE

Ileż to razy producenci gier obsadzali nas w roli dzielnego stróża prawa, mającego stawić czoło przeważającym siłom złych panów? Wiele razy, tyle Wam powiem. Myślałby zatem kto, że fakt zawieszenia produkcji kolejnej z rzędu gry powielającej powyższy schemat nie powinien spędzać nikomu snu z powiek. A jednak, przygotowywana przez Midway Newcastle produkcja zatytułowana Necessary Force miała szansę wnieść nieco świeżości do skostniałej formuły i sprawić, że zabawa w policjantów i złodziei znów nabierze rumieńców. Co prawda, na pierwszy rzut oka innowacji tu tyle, co kot nakichał – grający wcielić miał się w bliżej niesprecyzowanego policjanta obdarzonego ogoloną glacą i budzącym respekt rozmiarem bicepsa, a jego zadanie sprowadzać się miało do oczyszczenia miasta z bogatego repertuaru szumowin. Pomijając jednak sztampowość bazowej koncepcji, reszta gry zapowiadała się całkiem, całkiem…

Zacznijmy od wyglądu, wyraźnie inspirowanego klimatami określanymi przez niektórych jako „neo-noir". Widać tu trochę Sin City, ale z większą ilością realistycznie usyfionych, przygnębiających scenografii, w komplecie z siąpiącym bez przerwy deszczem i bladym światłem lamp ulicznych. Za to projekty postaci zaludniających ten przybijający światek to już bardzo mocne nawiązanie do komiksów, zdecydowanie bliżej im do artystycznie zdeformowanych kafarów znanych z twórczości Franka Millera niż silących się na realizm bohaterów większości tego typu produkcji. Ciekawym, choć również niezbyt oryginalnym aspektem strony wizualnej miały być zmiany, jakim ulegałoby miasto wraz z postępami gracza w tępieniu przestępczości. Dzielnice, w których udałoby się zaprowadzić porządek, z czasem robiłyby się zdecydowanie mniej obskurne, na miejscu zabitych dechami witryn pojawiłyby się nowe sklepy, ze ścian znikałoby graffiti, itp. Coś podobnego widzieliśmy już w Viking: Battle for Asgard czy Infamous, ale tym niemniej pomysł bardzo przyjemny, a do tego autorzy obiecywali pójść z nim o krok dalej, wyburzając niekiedy całe nadgryzione zębem czasu kamienice i zastępując je lśniącymi nowością budynkami.

Nie mniej ciekawie, choć także nie przesadnie oryginalnie, zapowiadała się sama rozgrywka – mieszająca elementy jazdy samochodem po ulicach miasta z efektownymi strzelaninami i brutalną walką wręcz. Jak sama nazwa wskazuje, bohater miałby możliwość posunięcia się w swej walce z bandziorami bardzo daleko, choć istniałaby także możliwość odgrywania przykładnego policjanta. Prosty przykład – po dopadnięciu uciekającego podejrzanego, można by delikwenta aresztować i odstawić na posterunek, albo przesłuchać bardziej prostolinijnymi metodami, np. przefasonowując mu facjatę lub zwieszając go za nogę z dachu budynku. Takie zachowanie nie pozostałoby oczywiście bez wpływu na naszą reputację – pozbawiony skrupułów twardziel budziłby grozę wśród przestępców i dla wielu z nich już sama jego obecność stanowiłaby wystarczająca motywację do sypania swych wspólników.

Niestety, Necessary Force miało pecha powstawać pod auspicjami niegdyś wielkiej, a ostatnimi laty mocno podupadłej firmy Midway. Wraz z ogłoszeniem upadłości przez firmę-matkę, studio z Newcastle zostało oficjalnie zamknięte. Pomimo tego, ekipa jeszcze przez jakiś czas usiłowała znaleźć dla swej gry nowego wydawcę, z podziwu godną wytrwałością odrzucając liczne propozycje zatrudnienia przez inne studia. Koniec końców, wydawca się jednak nie znalazł, zaś twórcy Necessary Force byli zmuszeni porzucić swoje dziecko. Wytrwałość i wiara w swoją pracę to podziwu godne przymioty, ale jak się okazuje, ciężko opłacić nimi rachunki. Oddajmy zatem salwę honorową na cześć Midway Newcastle, gdziekolwiek teraz pracują (część z nich założyła nowe studio, Atomhawk), i pożegnajmy z honorami ich obiecujące, acz ostatecznie nienarodzone dziecko. RIP. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 05/2000 #21

Maj 2000. Z okładki szczerzy się nasz ulubiony cybernetyczny ninja, Yoshimitsu. Powodem do zadowolenia jest premiera Tekken Tag Tournament – pierwszej odsłony serii na PS2. W numerze zaś znalazł się tęgi materiał porównujący najnowszą wówczas edycję turnieju Króla Żelaznej Pięści z Dead of Alive 2. Kto wyszedł zwycięsko ze starcia? Kto pamięta, ten wie. Drugim ze smakowitych kąsków jest relacja z ogrywania drugiej PlayStation, przywiezionej przez Banana z Tokyo Game Show. W komplecie redakcyjny pictorial z dużą ilością flaneli oblekającej ciała redaktorów (trivia quiz: Kto pamięta jak nazywał się zespół, w którym bębnił członek załogi N+, a który wygrał swego czasu konkurs debiutantów w Opolu?). Poza tym w dziale newsów relacja z Tokyo Game Show. Jak pisał Banan: ***„Po raz pierwszy w historii wystawy, w ogromnej hali o dźwięcznej nazwie Makuhari Masse pojawiło się mniej osób niż rok temu"*** – można by rzec za Shang Tsungiem, „a taste of things to come".

W dziale recenzji tym razem niecodzienny wysyp konwersji na Dreamcasta i N64, poczynając od Tomb Raidera 4, przez Tony Hawka i Shadow Mana aż po Soul Reavera, ale znalazła się także przygarść oryginalnych tytułów. Ot, na przykład druga część Syphon Filter – nieco zapomnianej skradanki na PS one. Recenzję autorstwa Grabarza rozpoczyna jeden z jego klasycznych, umiarkowanie związanych z tematem wstępów: ***„Wyprowadzanie dzieci na słoneczko jest bardzo ważną rzeczą. Między innymi dlatego, iż jest to niepowtarzalna okazja dostarczenia organizmowi witaminy D, która wytwarzana jest w organizmie pod wpływem światła słonecznego"***. Autor podpisał się także pod recką kolejnego tytułu – którejś tam z kolei gry o przygodach plastikowych żołnierzyków z serii Army Men (kiedyś naprawdę nie mógł minąć bodaj miesiąc bez kolejnej wersji tego średniaka od 3DO). Dodatkowo, porcja recenzji z gatunku pouczających. Takie Jedi Power Battles uczy np. że nie wszystko złoto, co ma Star Wars w nazwie, Gauntlet Legends – że odświeżanie antycznych licencji nie zawsze jest dobrym pomysłem, Castlevania: Legacy of Darkness – że niektóre serie powinny pozostać w 2D, w końcu Jackie Chan Stuntmaster – że czasami gra zapowiadająca się na skończonego kupsztonga może pozytywnie zaskoczyć.

Na szarym końcu numeru czai się zgraja opisów rozpychająca się na 13 stronach (m.in. Vagrant Story i Front Mission 3), a zaraz za nią stałe działy – poczytny odcinek Starej Szkoły w całości poświęcony dorobkowi Shigeru Miyamoto („Wstąpiłem do Nintendo z nadzieją, że będę w stanie zrobić coś, co zadziwi świat" – tako rzecze Shigsy), Arcadia z przebojowym zdjęciem ładnej pani ujeżdżającej plastikowego byka oraz Gawędy Po Fai, tym razem poświęcone przenikaniu gier i konsol do powszechnej świadomości. ***„Chodzi generalnie o to, żeby w przyszłości gospodyni domowa czy też pan Zenek, the guano-diver, mogli korzystać z dobrodziejstw Internetu lub gier elektronicznych bez stresu i wstydliwego drapania w potylicę"***. Stawkę zamyka odchudzony FAQ, tym razem poświęcony głównie kwestiom natury technicznej (jak uruchomić organy w katedrze Zefona w Soul Reaver?), ale znalazło się miejsce na obszerny list wspominkowy o grach, które ukształtowały naszą młodość. ***„Bo granie było kiedyś przeżyciem mistycznym – kontaktem z sacrum, doświadczeniem analogicznym do religijnego. Czy dotyczyło to (zakrytego przed kurzem starym obrusem) pewexowskiego Atari 65XE u sąsiada, czy arcade'a w małym, śmierdzącym salonie – zawsze dotykaliśmy innej rzeczywistości, wkraczaliśmy w orbis exterior"***. Mocne. Na deser galeria czytelników z obszernym i całkiem sympatycznym wkładem niejakiego Rafała T. Ciekawe co teraz porabia i czy nadal maże cienkopisem po papierze. ■

ZAGUBIONE W CZASIE

THE GLOVE

Myślałby kto, że przykre doświadczenia, jakie w latach osiemdziesiątych miało Nintendo z Power Glove, na wieki wieków odstraszyły producentów sprzętu od pomysłu kontrolera w formie rękawicy

A jednak, niespełna dekadę później szaleńcy zrzeszeni pod sztandarem Reality Quest doszli do wniosku, że najwyższa pora ponownie wcisnąć graczom podobne ustrojstwo. Ochrzczone prostolinijnym mianem The Glove, ukazało się w dwóch wersjach – na PlayStation i Nintendo 64.

Pomijając jednak wizualne podobieństwo, rękawica autorstwa Reality Quest mocno odbiegała koncepcją od nintendowskiego koszmarku. Przede wszystkim, w przeciwieństwie do Power Glove, zadaniem urządzenia nie było wychwytywanie ruchów ręki. Zamiast tego rzecz miała po prostu pełnić rolę nieco bardziej wymyślnego joypada – z analogową gałką umieszczoną pod kciukiem i przyciskami usadowionymi na kawałku plastiku pod paluchami. Po co w takim razie cały ten galimatias z przyczepianiem kontrolera do ręki? Trudno powiedzieć. Chęć opanowania lukratywnego rynku jednorękich graczy (i nie chcę tu nikogo urazić, bo taka idea byłaby całkiem zacna, ale raczej trudno oprzeć na niej cały biznesplan swojej firmy)? W zamierzeniu jednak rzecz miała zagwarantować wygodne sterowanie, dużo bardziej intuicyjne od standardowego pada. Szkopuł w tym, że w momencie premiery The Glove gracze używali owych standardowych padów od ponad dziesięciu lat i były one dla nich tak intuicyjne, że już bardziej się nie da (ta – zdawałoby się – oczywista obserwacja umyka niektórym producentom po dziś dzień). Dlatego też każdego, kto porwał się na używanie rękawicy czekał bolesny okres przyzwyczajania się do jej obsługi i oduczenia się starych nawyków. Bolesny także dosłownie, bo jak wieść gminna niesie, ustrojstwo nie należało do najwygodniejszych.

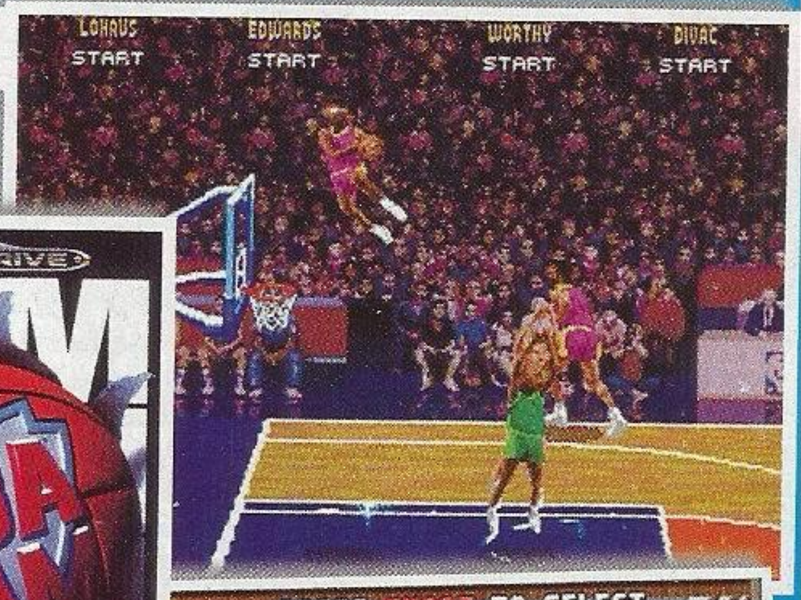
Nie znaczy to, że produkt okazał się całkowitą pomyłką – posiadał zestaw całkiem pożytecznych opcji, jak choćby możliwość regulacji czułości i zmiany trybu działania analogowego grzybka. Poza tym autorzy, zatroskani by gracze w pełni zrozumieli głębię przesłania ich wynalazku, dodawali do niego filmik instruktażowy, mający ułatwić ujarzmienie możliwości rękawicy. Pomimo przemożnych starań, The Glove nie spotkało się – o dziwo – z najcieplejszym przyjęciem i dość szybko dołączyło do sterty zapomnianych eksperymentów rynku gier. Dziś uchodzi za umiarkowany rarytas dla kolekcjonerów i jeśli macie słabość do wszelkiej maści kuriozalnego osprzętu, możecie dorwać go tu i ówdzie w sieci. Tylko upewnijcie się, że nie jesteście leworęczni, bo takowej wersji twórcy tego cudeńka niestety nie przewidzieli. ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

NBA JAM

Układając w zeszłym miesiącu listę dziesięciu sportów z gier, które powinny być uprawiane w rzeczywistości, pominąłem jeden, który efekciarstwem przebija niemal wszystko, co kiedykolwiek działo się w obrębie boiska. Owa tajemnicza dyscyplina znalazła odzwierciedlenie w wydanej w 1993 roku przez nieodżałowane Midway grze pod tytułem NBA Jam i jeśli ten tytuł wiernie oddał ów sport, to ja poproszę karnet na wszystkie mecze. Jasne, wielu z was zakrzyknie w tym momencie – ejże, przecież to poczciwa koszykówka! Ta, jasne. Wierzcie lub nie, ale zdarzyło mi się parę razy w życiu obejrzeć mecz koszykówki i z tego, co pamiętam, nikt tam podczas wykonywania wsadu nie szorował głową o sufit hali, a i piłka jakoś nie przejawiała tendencji do spontanicznego zapłonu przy co bardziej efektownych zagraniach. No, i głowy zawodników wydawały się jakieś bardziej dostosowane rozmiarami do reszty ich ciał. Stąd płynie wniosek, iż dyscyplina sportowa przedstawiona w NBA Jam ma z koszem tyle wspólnego, co Mario Kart z prawdziwym kartingiem – ogólne zasady niby te same, ale przecinających powietrze żółwich skorup jakby mniej.

Odkładając na bok rozważania natury formalnej, przyznać trzeba, że w NBA Jam grało się świetnie. Starzy wyjadacze z Midway doskonale wiedzieli jak stworzyć miodną produkcję na automaty – ograniczenie liczebności drużyn do dwóch ziomków przy jednoczesnym trybie multi do czterech graczy naraz, osłabiona grawitacja pozwalająca zawodnikom odstawiać kilkumetrowe skoki, wspomniane już wybuchowe właściwości piłki („He's on fire!")… Do tego dochodziła świetna jak na owe czasy, digitalizowana grafika, z przerośniętymi łbami graczy, które szybko stały się znakiem rozpoznawczym serii, a także adekwatna oprawa dźwiękowa, sprowadzająca się głównie do komentatorów, jarających się każdym zagraniem niczym nastolatka, przed którą właśnie obnażył swój blady tors jakiś Patison, czy inne warzywo. Trudno się dziwić, że gra stała się natychmiastowym przebojem i maszynką do przerabiania żetonów na żywą gotówkę. Zyski z samej wersji arcade przekroczyły ponoć miliard dolarów, a wszak na tym kariera NBA Jam się nie zakończyła, bo tytuł szybko skonwertowano na wszystkie możliwe platformy sprzętowe, m.in. Mega Drive, SNES i GameBoy.



Gra doczekała się kilku wersji, począwszy od Tournament Edition, poprzez College Slam, aż po Hangtime (*the best!!1!1#1#! – gul*). Dodatkowo, sukces serii zainspirował przeniesienie sprawdzonej formuły na inne dyscypliny, czego owocem były tytuły w rodzaju 2 on 2 Open Ice Challenge i NFL Blitz. Zaś w roku 1995 producenci postanowili pójść na całość i przepchnąć markę w pełne trzy wymiary. Otrzymana w rezultacie NBA Jam Extreme nie była może zła, ale jak mawiają osobnicy cierpiący na nostalgiczne zwyrodnienie mózgu – „to już nie było to". Frajda płynąca z NBA Jam okazała się nierozerwalnie związana z prostotą dwuwymiarowej rozgrywki. Najwyraźniej zdają sobie z tego sprawę obecni posiadacze licencji, czyli EA, którzy jeszcze w tym roku wydać mają odświeżoną wersję klasycznej gry – z grafiką generowaną w 3D, ale stylem gry znanym i kochanym przez miliony graczy. Bumszakalaka! ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

■ **Poszukiwany:** LeChuck
■ **Znany też jako:** Fester Shinetop, Chuckie, Charles L. Charles
■ **Cechy charakterystyczne:** Wysoki, postawny, obdarzony imponującym zarostem zdolnym wytrzymać nawet długotrwałe podpalenie. Ubrany zazwyczaj w bordowy surdut ze złotymi zdobieniami, czarny pas, brunatne spodnie i skórzane buty, a także imponujących rozmiarów kapelusz z piórem. Poszukiwany wielokrotnie przejawiał tendencje do zmiany wyglądu – od niematerialnej zjawy, przez zielonkawego zombie, aż po dowolnie wybraną formę ludzką.
■ **Pierwszy występek:** 1990 rok – piractwo
■ **Znane przewinienia:** Piractwo, uprowadzenie, znęcanie się nad zwierzętami, usiłowanie zabójstwa, prowadzenie nielicencjonowanego parku rozrywki, kradzież (zarekwirowanie?) statku, wielokrotne zabójstwo w celu zdobycia taniej siły roboczej.
■ **Współpracownicy:** Bloodnose, Largo LaGrande, Dinghy Dog, Wharf Rat, Pegnose Pete, Ozzie Mandrill, Monty Meringue, Allegro Rasputin, a także Bob, Murray inni nieumarli piraci.
■ **Zbrodniczy życiorys:** U podstaw kariery tego kryminalisty leży zawód miłosny. Odrzucony przez wybrankę swego serca, usiłujący jej zaimponować LeChuck uległ tragicznemu wypadkowi, który zakończył jego żywot, i zarazem rozpoczął jego działalność przestępczą. Od tamtego czasu, pozbawiony pulsu, za to wzbogacony o hordę nieumarłych sługusów, poszukiwany stał się postrachem Karaibów. Nigdy jednak nie porzucił ambicji ożenku z wnuczką gubernatora Marleya, nawet wbrew jej woli. Po wielokrotnych próbach wprowadzenia w życie kolejnych zbrodniczych planów, wydawało się, że ostatecznie zmienił się na lepsze. Nic bardziej mylnego, szybko okazało się, że starego pirata nie da się nauczyć nowych sztuczek i LeChuck powrócił do szerzenia zła i zepsucia. Udowadniając przy okazji po raz kolejny, że resocjalizacja to ściema.
■ **Zalecane postępowanie:** Metoda postępowania różni się w zależności od formy przyjętej przez poszukiwanego – na przestrzeni lat widywano go jako bezcielesnego upiora, zombie w zaawansowanym stadium rozkładu, albo relatywnie zwykłego człowieka. Tak czy inaczej, zaleca się szybko skontaktować z najbliższą kapłanką Voodoo, która poleci odpowiedni do sytuacji rytuał lub mistyczny artefakt. Ostatecznie można też wezwać funkcjonariusza Threepwooda, w tym przypadku jednak ostateczne pochwycenie poszukiwanego poprzedzi długa seria nieprzewidzianych, acz nieodmiennie komicznych perypetii.
■ **Dokumentacja zbrodni:**
- Secret of Monkey Island (1990)
- Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)
- The Curse of Monkey Island (1997)
- Escape from Monkey Island (2000)
- Secret of Monkey Island: Special Edition (2009)
- Tales of Monkey Island (2009)

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 3: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

NOWA CENA: 99 zł

NAKŁAD WYCZERPANY

NAKŁAD WYCZERPANY

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

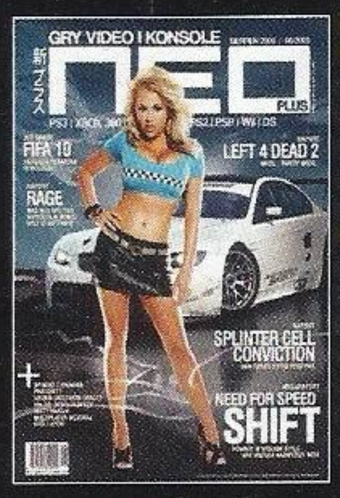
CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

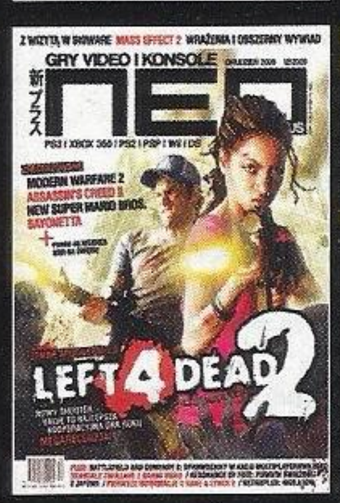


NEO PLUS 125 sierpień 09
SPECJAŁY: Rage – wszystkie informacje, Need For Speed Shift: już grane, Left 4 Dead 2, Siedem Grzechów gracza, FIFA 10 – jak powstala genialna gra
RECENZJE: Secret of Monkey Island Special Edition, Battlefield 1943, Harry Pottter and the Half-Blood Prince, Wii Sports Resort, Another Code R, Tales of Vesperia, Infernal: Hell's Vengeance

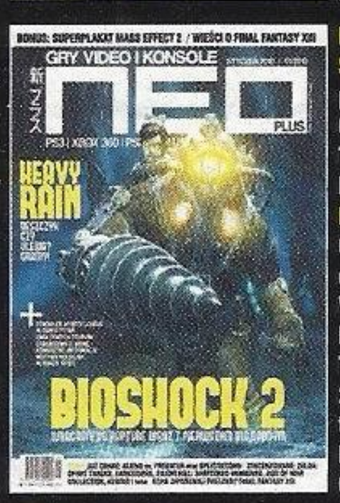
NEO PLUS 126 wrzesień 09
SPECJAŁ: Chromowi Kowboje – rozmawiamy z Techlandem o Call of Juarez 2, Assassin's Creed 2, Małżeńskie Granie, Alpha Protocol
RECENZJE: FIFA 10, Cursed Mountain, Need For Speed: Shift, Wolfenstein, Metroid Prime Trilogy, Colin McRae DiRT 2, Batman: Arkham Asylum, King of Fighters XII, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey, Shadow Complex i inne

NEO PLUS 127 październik 09
SPECJAŁ: Quo Vadis RPG, Assassin's Creed 2, Killerspiele, HALO 3 ODST
RECENZJE: Uncharted 2: Among Thieves, Section 8, NHL 10, Rock Band: The Beatels, Guitar Hero 5, Marvel Ultimate Alliance 2, Gran Turismo PSP, Heroes Over Europe, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Dead Space Extraction, SoulCalibur Broken Destiny

NEO PLUS 128 listopad 09
SPECJAŁY: James Cameron's Avatar, Pierwszy kwartał 2010 czyli świąt nie będzie, The Saboteur, Take It Easy, Z wizytą w Bioware: Dragon Age
RECENZJE: Dragon Age: Początek, Ninja Gaiden Sigma 2, Borderlands, PES 2010, Brutal Legend, Risen, DJ Hero, Ratchet & Clank: A Crack in Time, MagnaCarta 2, Muramasa: The Demon Blade, Tekken 6, Forza Motorsport 3



NEO PLUS 129 grudzień 09
SPECJAŁ: Z wizytą w Bioware: Mass Effect 2, Reklama dźwignią handlu, Skandal! – o skandalach w grach video
RECENZJE: Jak & Daxter: Zaginiona Granica, Left 4 Dead 2, Assassin's Creed 2, Assassin's Creed: Bloodlines, Call of Duty: Modern Warfare 2, Divinity 2, Saboteur, LittleBigPlanet PSP, Bayonetta, Lego Indiana Jones 2, WWE Smackdown vs Raw 2010



NEO PLUS 130 styczeń 10
SPECJAŁY: PSP: co z tą przenośną rewolucją, Crackdown 2, Zima Żywych Trupów, Heavy Rain, Bioshock 2
RECENZJE: BlazBlu: Calamity Trigger, Darksiders: Wrath of War, Rogue Warrior, Avatar, Dark Void, Legend of Zelda: Spirit Tracks, Demon's Souls, F1 2009, Alien Breed Evolution, Silent Hill: Shattered Memories, Ju-On The Grudge, Winter Sports 2010

NEO PLUS 131 luty 10
SPECJAŁ: Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, Splinter Cell Conviction, Dead Space 2, Prince of Persia, Final Fantasy XIII, Battlefield: Bad Company 2, PS3 vs Xbox 360, N+ Best of 2009
RECENZJE: Mass Effect 2, Army of Two: The 40th Day, Aliens vs. Predator, Dante's Inferno, MAG, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers, Venetica

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl

FAQ²

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Witam, witam i o zdrowie pytam, bo tak się jakoś złożyło, że w tym miesiącu w FAQu króluje cierpienie w rozmaitych odmianach – od usychania z tęsknoty za przeszłością, przez ból istnienia w wydaniu ogólnym, aż po codzienne bolączki z jakimi borykać musi się gracz. Tym niemniej, zapraszam do lektury. Aż tak strasznie nie będzie. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Witam. Jak oceniacie GOW Collection? I czy swoją przygodę z Kratosem lepiej zacząć od Collection, czy mogę od razu atakować GOW3? Pozdrawiam.

Wszystko zależy od tego na ile interesuje Cię powalająca fabuła serii. Jeśli chcesz wiedzieć czemu właściwie Kratos na wszystkich tak krzyczy i dźga wszystko, co wejdzie mu w drogę, to lepiej zacznij od Collection. No i po skończeniu GoW3 grafika wcześniejszych części może Ci już nie dogodzić. A oceniamy na 9.5 – numer 130 NEO plus.

Cześć! Jestem ciekaw czy sie z tym zgodzicie – największa wada Mass Effect 2? Fakt, że 75% czasu gry to werbowanie ekipy i rozwiązywanie problemów osobistych drużyny, a tylko 25% to fabuła dotycząca głównego wątku. Ale i tak jest to świetna gra. Pozdrówka i 3ms. Gus.

Nie jestem pewien czy dobrze wyliczyłeś te proporcje. Ale nawet zakładając, że tak – to przecież jeden z fundamentalnych elementów serii. To tak, jakbyś irytował się, że większą część GoW stanowi szlachtowanie mitologicznych kreatur, a nie skakanie po platformach.

Do jawnego pisma tajemniczej organizacji przyjaciół chińskich dżojstików. Od pewnego czasu podsłuchujemy wszystkie wasze rozmowy. Wiemy o was wszystko i znamy wasze straszne tajemnice. Jeśli nie chcecie, by świat się o nich dowiedział, w najbliższym numerze zamieśćcie informacje o wszystkich trzynastu częściach Final Fantasy. Z poważaniem K&M.

Ha! Mały szantażyk, co? A takiego! Mimo że ostatnio nawet przyszło mi do głowy, że czas już poświęcić tej serii Metro… Znaczy się Retrospekcję, właśnie postanowiłem, że nie będzie jej w kolejnym numerze, tylko… Eee… Trochę później. Wygląda na to, że świat będzie musiał jakoś poradzić sobie z moimi strasznymi tajemnicami. Mam nadzieję, że kiedyś jeszcze dojdzie do siebie.

Kiedy wyjdzie DQ: IX w Europie. Albo jakieś Digimony?

Europejskie DQ IX ma ukazać się latem. Wówczas też ma mieć premierę Digimon Story: Lost Evolution. Przynajmniej w Japonii.

Witam, wiadomo coś o premierze F1 09 na PS3? Pozdro. Edi.

Nie, za to F1 2010 trafi na PS3 (X360 zresztą też) we wrześniu.

Elo. Dajcie info kiedy odbywają się MP Fifa. Chcę się sprawdzić, a prześpię to, bo nigdzie nie ma wcześniej info. To normalne, że w nowym N+ mam 2 okładki? Pozdro.

MP rozpoczną się zapewne na początku października. A co do okładek – nie, tylko Ty takie dostałeś. Serio. Nie, naprawdę! Możesz mi zaufać.

PC, KOBIETY I ŚPIEW

Witam Szanowną Redakcję NEO Plus! Mam kilka nurtujących mnie pytań. Po pierwsze: Czy byłoby możliwe dodawanie do prenumeraty gier na PC? Mirror's Edge przydało by się :)

▶ Zobaczę co da się zrobić. A tak w międzyczasie, czy nie byłoby możliwe dodawanie banknotów stuzłotowych do każdego listu? Spodnie na lato przydałyby się :)

Po drugie: Bardzo bym chciał, aby do was do redakcji dostała się nowa redaktorka. Brakuje mi żeńskich tekstów i dlatego właśnie pytam oraz oczekuję Gulashu na odpowiedź od ciebie!

▶ Oczekując na odpowiedź Gula pozwolę sobie wtrącić, że ostatnim razem kiedy byłem w redakcji, jakoś nie zauważyłem tabunów przedstawicielek płci pięknej dobijających się do naczelnego z cefałkami. Ale może akurat na chwilę odwróciłem wzrok.

Gulash: yes! but... pls no chicks with dicks.

I jeszcze jedno: Czy nie można byłoby wstawić na łamy Enplusa działu o muzyce w grach? Np. recenzje soundtracków, biografie kompozytorów, itp., itd. Liczę na poparcie czytelników w tej kwestii.

▶ Hmm… Co prawda o muzyce z danej gry staramy się pisać w recenzji tejże, ale w sumie można by o tym pomyśleć, parę razy w historii N+ już się tego typu teksty pojawiały. Jedyny problem stanowi miejsce, a w zasadzie jego brak.

I to by było na tyle. Przesyłam gorące pozdrowienia dla redakcji. Trzymajcie taki poziom, jak obecnie, a nie przestanę was kupować!
Andrzej Sakiewicz

▶ Cholerka, czy to znaczy, że jeśli staniemy się jeszcze lepsi to stracimy czytelnika?

GAMER'S CREED

Czym jest niebo? Miejscem, w którym znajdziemy pokój, szczęście, miłość? Miejscem, w którym zaznamy spokoju, poczujemy się wolni, niczym nieskrępowani? Miejscem, w którym będziemy żyć wiecznie w harmonii, gdzie nikt nam nie zrobi krzywdy? Osoby, które wierzą w Boga, zapewne tak uważają i mają do tego prawo. Ja jednak nie jestem taką osobą. Nie wierzę. Koniec. Kropka.

▶ Eee… Okeej…

Ktoś kiedyś powiedział, że niebo jest tym, co stworzymy sobie na ziemi. Prawda. Dodałbym jeszcze, że każdy ma szanse znaleźć takie miejsce, być może większość z Was już je znalazła. Gdzie? Chociażby w NEO Plus. Jestem świeżo po przesłuchaniu ścieżki dźwiękowej z Final Fantasy VII: Advent Children. Płakałem, czułem że dotykam czegoś nadprzyrodzonego, gdybym był Katolem – byłby to Bóg.

▶ Aż boję się pomyśleć jak w takim razie zareagowałbyś (zareagowałeś?) na wykonanie One Winged Angel na żywo podczas zeszłorocznego Video Games Live.

Miałem podobne odczucia słuchając OST z Silent Hill, ICO czy nawet Devil May Cry. Tak samo jest z grami – przenosząc się do wirtualnego świata czuję, że żyje, dostaję to, co najwartościowsze, najczystsze, najcudowniejsze. Człowiek, który wymyślił gry video, zrobił dla nas coś wielkiego, chwała mu za to. Niektórzy twierdzą, że gry video zamykają ludzi w sobie, że te osoby odizolowują się od prawdziwego świata. A czym jest dzisiejszy świat? Krew, łzy, zdrady, ból i cierpienie. Gdzie ludzie mają szukać ukojenia? Ja znalazłem je w grach, są moim niebem. jestem pewien, że większość z Was ma przyjaciół, rodziny, kochacie i jesteście kochani. To się liczy. Może nawet bardziej niż gry. Na pewno bardziej niż dylematy typu „FullHD czy HD Ready".
Kryspy.T

▶ Szczerze mówiąc nie wiem czy Cię uściskać, czy posłać do psychiatry za to natchnione wyznanie wiary. Z jednej strony, widać że gry są dla Ciebie prawdziwą pasją i dałbyś się pokroić za swoje ulubione tytuły. Z drugiej jednak, założenie że realny świat nie oferuje niczego poza okropnościami i najlepiej permanentnie schować się przed nim w ukochanej grze zalatuje… No, jeśli nie defetyzmem, to w każdym razie tendencją do przesadnego dramatyzowania. W tym kontekście stwierdzenie, że nasi bliscy liczą się „może nawet bardziej niż gry" wypada dość groteskowo. Nie zrozum mnie źle, nie znam Cię i może Twoje osobiste doświadczenia usprawiedliwiają takie, a nie inne nastawienie do życia, ale – przy całym uwielbieniu jakim darzę gry – nie uznałbym go chyba za najzdrowszą rzecz na świecie. Uff… Poważnie się zrobiło. Zna ktoś jakiś dowcip o pierdzeniu?

STARE KONTRA NOWE

Witam wszystkich czytelników i oczywiście całą redakcję (Miela też).

▶ Oczywiście.

Jako, że kilka razy już się tu udzielałem, to nie muszę chyba się za bardzo przedstawiać. To oczywiste, że lubię gry.

▶ Zawsze lepiej przypomnieć. Mam pamięć złotej rybki z uszkodzonym układem limbicznym.

Jednak piszę do Was bo mam kilka tematów do omówienia:

Bijatyki – kiedyś napisaliście, że gry platformowe umierają. Fakt, to nie jest już okres lat 90. czy era konsol 128-bitowych, kiedy platformówki były częściej tworzone. Dzisiaj jednak tak źle nie jest, skoro pomimo, iż rzadziej o nich słyszę, to jednak wciąż coś się pojawia.

▶ A pojawia, choć gdyby nie XBL/PSN i moda na 2.5D byłoby z nimi krucho.

Jednak z bijatykami jest gorzej. Po pierwsze, dobija mnie fakt, że tych gier jest teraz mało. Nie mówię tutaj o seriach takich, jak Virtua Fighter, Street Fighter czy Soul Calibur, na które zawsze mogę liczyć. Po prostu brakuje mi zupełnie nowych serii. Ostatnio namierzyłem tylko Tournament of Legends i Toon Fighter z tych nowych, przy czym wciąż odczuwam brak starych, dobrych klimatów. Kiedyś bijatyk nie tylko było więcej, ale były one bardziej różnorodne pod względem tematycznym. Trochę brakuje mi bijatyk robotów/mechów, potworów/prehistorycznej fauny czy choćby nawet takich dziwadeł, jak Rivals School. Szczerze, trochę myślę o kolejnych tytułach które pomimo, iż są pewniakami, to jednak są tylko kroplą w morzu potrzeb, jak choćby BlazBlue: Battle x Battle na DSiWare. Szczególnie nie mogę się doczekać czwartej części Super Smash Bros., którą podobno Nintendo planuje kiedyś tam zrobić (pewnie na następnej generacji konsol).

▶ A wiesz, że chyba nawet się zgodzę. Też za młodu uwielbiałem ten gatunek i wcale nie obraziłbym się, gdyby ktoś stworzył nowe Primal Rage czy inne Rise of the Robots na obecną generację sprzętu. Szkoda, że raczej nie ma co na to liczyć. Jak sam napisałeś, mordobicia nie budzą już takich emocji, co kiedyś i tylko wyrobione marki potrafią jeszcze jako tako zamieszać (a i to nie zawsze – vide wciąż jakoś nie mogący powstać Killer Instinct 3).

Poza tym ostatnio trochę czytałem o Tekkenie 6 i nawet nie grając w tę grę pomyślałem, że to kit. Mówię tutaj szczególnie o pewnych innowacjach, jak choćby customizacja postaci i same itemy. Może w Virtua Fighterze to było fajne (ja tam nie wiem), ale tutaj te pomysły zabiły postacie tymi wymyślnymi strojami i fryzurami. Jednak najgłupszym pomysłem było wprowadzenie item move. Sam pomysł nawet fajny, ale nie pasuje on do tej serii. Wolałbym, żeby Namco stworzyło zupełnie nową serię bijatyk dla tak niekonwencjonalnych pomysłów. Jak przypomnę sobie te wszystkie różdżki, pingwiny, balety czy rzucanie pantoflami, to zadaję sobie pytanie „o co tutaj chodzi?".

▶ Pozwolę sobie zachować milczenie, Tekkeny zawsze były dla mnie ociupinę zbyt przaśne, więc nie mi sądzić jak zmiany, o których wspominasz, odcisnęły się na jakości serii.

Oldschool vs. Newschool – kilka tygodni temu natrafiłem w sieci na artykuł o starych grach i oczywiście w komentarzach doszło do sporów o to, co jest lepsze. Oldschool

czy Newschool. To nasunęło mi pewne przemyślenia. To już nie pierwszy raz, gdy czytam lub słyszę o czymś na ten temat. Często był on poruszany na łamach konkurencyjnych magazynów. Czasami mówiono o tym, że oldschool jest lepszy, bowiem oferował on wiele pomysłów i dużą różnorodność gier. Innym razem mówiono, że na odwrót, często powołując się na jakość grafiki. Dlatego też chciałbym tutaj przedstawić swój punkt widzenia na tę sprawę. Dla mnie zarówno oldschool, jak i newschool są tak samo dobre. Dlaczego tak uważam? Po kolei, moi państwo!

▶ Na początek przydałoby się konkretnie zdefiniować czym są „oldschool" i „newschool". Serio, odpowiedź wcale nie jest taka znowu oczywista. Zwłaszcza jeśli, podobnie jak ja, zwykło się postrzegać historię gier raczej jako kontinuum. To trochę jak z filmami – trudno byłoby wskazać moment, w którym z „klasyki" przeszliśmy do „kina współczesnego". No bo niby co – kino czarno-białe to stara szkoła, a wraz z kolorem weszliśmy w „nową"? Analogicznie z grami – czy pierwszy Quake albo Tomb Raider to jeszcze oldschool czy już newschool?

Oldschool – tak, zgadzam się ilekroć ktoś mi powie, że te gry były niezwykłe ze względu na swoją różnorodność i miodność. Sam wciąż lubię gry w starym stylu. Ich prostota jest niewątpliwie zaletą, ale nie można im odmówić wielu patentów, których dzisiaj już nie znajdziemy w grach. Często tak myślę ilekroć przypomnę sobie o takich tytułach, jak choćby Archon, którego jedynymi naśladowcami były na przykład Unholy War czy Wrath i Wrath Unleashed. Wielu ludzi często czepia się oprawy audio/video. Jednak sami stwierdziliście, że ma ona swój urok.

▶ Ano ma, przynajmniej dla ludzi wychowanych na pikselozie. Nie wiem jak sprawa przedstawia się z punktu widzenia młodszego gracza. Swego czasu nawet zadałem to pytanie z łamów, ale odzew był raczej niespecjalny.

Newschool – stawiam go na równi z oldschoolem dlatego, że to nie jest tak, że tylko grafika się tutaj liczy. W historii gier video zawsze przecież chodziło o rozwój oprawy AV i to, co dziś nazywamy newschoolem, kiedyś będzie oldschoolem tak, jak kiedyś oldschool był newschoolem. Współczesne gry wbrew pozorom sporo oferują i sądzę, że gdyby nie były one dobre, z pewnością ich twórcy wróciliby do korzeni... Co ja mówię? Już tak jest. Spójrzcie tylko na Sonica, Contrę, Megamana, Castlevanię czy choćby street Fightera, gdzie twórcy powrócili do korzeni, choć w przypadku Megamana i Castlevani były próby powrotu do 3D jak choćby nadchodząca Castlevania Lords of Shadow czy choćby Megaman X7. Mam nadzieję, że Sega postara się przywrócić Sonica do chwały, jaką przyniosły mu Sonic Adventure 1 i 2.

▶ Akurat Sega ma zamiar cofnąć swego bohatera do czasów jeszcze bardziej odległych niż Adventure – dwuwymiarowy Sonic 4 ponoć już latem.

Ale wróćmy do meritum. Dzisiejsze gry pokazują nam wiele interesujących pomysłów i wątpię by te gry stawiały tylko na grafikę, skoro co miesiąc na łamach N+ czytam o hitach, w których recenzjach wielu autorów mówi o mechanizmach gameplayu, które polubili.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Mam problem w GoW3 z zagadką w ogrodzie. Po zabiciu [ekhehem – spoiler prevention team] napełniłem dwa kielichy wodą, trzeci przesunął się do murku, położyłem [ekhu – jw.] na okręgu i co dalej? Pomóżcie.

Przesuń kolumnę z fragmentem schodów tak, żebyś mógł wleźć po nich do trzeciego kielicha. Wrzuć do niego truchło i przepchnij kolumnę na okrąg.

Zastanawialiście się kiedyś, żeby wydawać NEO w formacie A5? Trwalszy format i poręczniejszy, a do tego kozacki wygląd!

I do tego w sam raz do damskiej torebki. Genialne!

Witam redakcję. Pytanie jest jedno. W jakim czasie, uwzględniając zadania poboczne, kończy się Mass Effect? Pozdr. Namito.

Mój osobisty wynik oscylował wokół 30 godzin, ale pewno sporo zależy np. od tego, jak często przyjdzie Ci gryźć glebę na polu bitwy.

Czy artykuł o Infinity War jest żartem primaaprilisowym?

Tak... Nie! Eee... Być może?

Czy Portal 2 naprawdę wyjdzie na PS3, czy to tylko żarcik w kwietniowym N+?

Zdania są podzielone. Osobiście przypuszczam, że wyjdzie, może tylko posiadacze PS3 będą musieli trochę dłużej poczekać.

Jak rozwiązać zagadkę w Assassin's Creed 2? „Niegdyś obiekt kultu, dziś ignorowane, z oddali obserwuje i czeka". Dzięks.

Wybierz pięć obrazków, na których występuje motyw słońca.

Witam. Mam pytanko: Czy są na PS3 managery piłkarskie? Jeśli tak, to jakie tytuły? Pozdro.

W tym temacie raczej wieje biedą. Swego czasu zanosiło się, że Football Manager 2010 ukaże się na PS3 i X360, ale jak na razie nici z tego wyszły. Za to PSP dostało swoją wersję.

Witam. Bardzo chciałbym mieć konsolę Xbox 360 ale moje finanse na to nie pozwalają :(Mam pracę, ale nawet nie mogę wziąć na raty, bo kiedyś coś nie wypaliło, sami wiecie. Co mam zrobić? Doradźcie mi ;(Xbuuu.

Wygrana na loterii? Sprzedaż organów? Czuję Twój ból, ale niewiele więcej mogę Ci doradzić. Ewentualnie możesz rozejrzeć się za używaną konsolą w bardziej przystępnej cenie.

Pytanie w związku z GoW3. Czy za przejście trybu Chaos coś jeszcze się odblokuje?

Tylko, lub aż, nieskończone pokłady dumy ze swojego skilla.

Witam, mam pewien problem. Mianowicie, kiedyś PS3 podłączałem za pomocą HDMI, a teraz jestem zmuszony podłączać konsolę za pomocą kabla EURO. I nic. Resetowałem nawet parę razy konsolę i nic, nadal ten sam efekt. Na telewizorze wyświetla sie czarny ekran. Moja wersja konsoli to 40GB. A przecież wszystko jest nowe. Proszę o pomoc.

PS3 przez euro? Toż to profanacja! Ale jak już musisz, to po podłączeniu wszystkiego jak należy, uruchom konsolę trzymając dłuższą chwilę palec na „przycisku". Konsola zrobi „biiip", a potem znowu „biiip", a na ekranie jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki pojawi się obraz.

▶ Racja. Nie wszystkie trendy w tworzonych współcześnie grach mi się podobają, ale trzeba by mieć mózg na wskroś przeżarty nostalgią, żeby nie dostrzegać żadnego wartościowego wkładu w tytułach powstałych w ciągu ostatnich kilku lat.

Ostatnim razem mówiliście o uroku grafiki gier 2D. Zgadzam się z Wami. Jednak gdy mówiliście o starzeniu się grafiki 3D poczułem, że mam inny pogląd na ten temat. W mojej opinii stare gry 3D też mają swój urok. Gdy patrzę na takie tytuły, jak choćby Metal Gear Solid, to wcale nie czuję obrzydzenia. I to się tyczy nie tylko samego MGS'a, ale wielu innych gier 3D. Swego czasu mówiłem o grafice neo-retro. DrMax, zastanawiałeś się czy kiedyś ona obejmie także 3D. Tak, objęła. W grach video czasami widziałem dziwne koncepcje. Przypomina mi się tutaj gra BitBoy, w której twórcy wykonali poszczególne poziomy w 4, 8, 16, 32, 64, i 128-bitowej grafice. Szkoda, że ta gra to crap bowiem idea jest doskonała. Teraz w produkcji jest jej sequel, BitMan.

▶ Ciekawym eksperymentem na tym polu jest też np. 3D Dot Game Heroes, będąca nieomal kalką (i zarazem pastiszem) pierwszej Zeldy, tyle że charakterystyczną pikselozę odtworzono w niej za pomocą trójwymiarowych bryłek.

Game developer – wiem. Obiecaliście jakiś czas temu, że powtórzycie materiał o tym, jak dostać się do branży i trzymam Was za słowo. Jednak chciałbym tutaj poruszyć kilka tematów, o których się nie mówi. Rozumiem, że wcale to nie jest łatwe. Czasami zastanawiam się nad atmosferą w takiej pracy. Mówię o tym dlatego, że u mnie w pracy atmosfera jest toksyczna (nie będę mówić o swoich szefach) i często gdy myślę o zmianie pracy na tę wymarzoną, zadaję sobie pytanie co do atmosfery. Wiem, że trudno na to odpowiedzieć, skoro ludzie są różni, jak różne są studia. Jednak ciekawi mnie ile jest prawdy w tym, gdy w ogłoszeniu o pracę, jakich pełno jest w internecie, ktoś obiecuje miłą atmosferę w pracy. No właśnie. Czy rozmawiając z twórcami nie pytacie ich o to, jak im się pracuje w ich studiu? Co ma na ten temat do powiedzenia Adrian Chmielarz, który swego czasu udzielał się na łamach Waszego magazynu? Pytam, bowiem wiem doskonale, że zapewnienie spokoju w pracy wpływa pozytywnie na kreatywność i myślenie pracowników.
Zresztą. Czy nie możecie napisać kiedyś obszernego artykułu na temat plusów i minusów oraz o trudach pracy game developera? Interesuje mnie też sam przebieg pracy nad projektem i jak już wyżej wspomniałem, chciałbym wiedzieć jak w ogóle się załapać do branży o czym już kiedyś pisaliście, a czego nie czytałem, gdyż w kiosku zabrakło egzemplarzy tego numeru.

▶ Wow, „zabrakło egzemplarzy tego numeru" – to brzmi dumnie. Co do atmosfery pracy przy tworzeniu gier – jak sam zauważyłeś, bywa różniaście. Przypuszczam, że praca twórcza w niewielkim, zgranym zespole musi być jednym z przyjemniejszych sposobów zarabiania na życie. Tyle, że małe zespoły to dziś rzadkość, a z korporacjami jak widać różnie bywa – jednego dnia wszystko idzie świetnie, uwijasz się jak mróweczka na swoim poletku, szefostwo jest zadowolone i hojnie sypie funduszami, a nazajutrz ktoś z ekipy porozmawia z jedną osobą za dużo i nagle w siedzibie firmy zjawiają się umundurowani goryle. No ale to już ekstremum. Zaś co do artykułu, o którym wspominasz – pomyślimy, pomyślimy.

Ciekawi mnie też sama wysokość pensji. Bardzo chcę być game developerem i nie dla samej kasy myślę o tej robocie, ale po prostu nie chcę by było tak, że pracuję za marnych sześć stówek miesięcznie, co sami przyznacie jest śmiesznie małą sumą – wstyd się komukolwiek dzisiaj przyznać, że haruje się fizycznie i zarabia tak mało kasy.

▶ No wiesz, żadna praca nie hańbi, ale fakt faktem, że opcja nie do pozazdroszczenia.

E-dystrybucja – zacznę od tego. Microsoft leje na polskich graczy. A jednak w Waszym magazynie pojawiają się recenzje gier na Xbox Live Arcade. Jak to robicie? Jak dostajecie te gry? Pytam, bo sam chciałbym zagrać w wiele gier z XBLA.

▶ Robimy to tak samo, jak tysiące graczy korzystający z XBL w naszym kraju. Temat polskiego Live'a wałkowany jest – zdawałoby się – od zarania dziejów, pozwól więc, że na razie darujemy sobie dorzucanie kolejnego kamyczka do dyskusji i poczekamy na rozwój wydarzeń.

Poza tym czy będziecie pisać recenzje gier z PSP Minis i DSiWare?

▶ Już zdarza nam się to robić. Rzecz polega jednak na tym, że odpuszczamy recenzowanie crapów, a są ich tam tony. Szkoda czasu i miejsca.

Swoją drogą e-dystrybucja to ciekawe zjawisko. Widzę bowiem wiele tanich i ciekawych gier i sam fakt pewnego powrotu do oldshoolu mnie cieszy. Na początku, gdy usłyszałem o XBLA, traktowałem to jako ciekawostkę. Z czasem gdy na Game One widziałem materiał z Geometry Wars, zacząłem się tym bardziej interesować. Dzisiaj jak widzę, e-dystrybucja rozwija się w najlepsze, skoro poza strzelankami i platformówkami widzę nawet gry RPG i wiele innych tytułów, których bym się nie spodziewał. Przypomina mi się dla przykładu Punisher z PS Network i zadaję sobie pytanie, czy e-dystrybucja nie zagraża grom pudełkowym? Często bowiem mówi się o ewolucji branży, a jednak e-dystrybucja również się rozwija. Czasami mam wrażenie, że wraz z rozwojem e-dystrybucji ludziom z branży wyda się bezsensowne wydawanie gier w pudełkach i nie zdziwiło by mnie, gdyby któregoś dnia kupując nową konsolę każdy z Was zauważyłby brak czy to napędu na płyty czy slotu na cartridge. Bowiem gry byłyby rozprowadzane przez sieć.

▶ Wiele wskazuje na to, że możemy być na taki scenariusz skazani. Co mnie wcale jakoś specjalnie nie cieszy – nie tylko z racji braku ładnego pudełka na półce, ale przede wszystkim dlatego, że wraz z przepoczwarzeniem się gier z towarów w usługi, producenci i dystrybutorzy dostają do rąk nową gamę sposobów w jakie mogą przełożyć nas przez oparcie fotela i zrobić z nas to, co miał zrobić John Romero po wydaniu Daikatany. Ale już się na ten temat wywnętrzniałem, więc pozwolę sobie w tym miejscu uciąć wywód.

Czasami wydaje mi się, że to nastąpi szybciej ilekroć słyszę o czymś takim jak OnLive. Najpierw komputery, a co z konsolami? Czasami marzę o tym by wydawać pieniądze na gry, a nie na konsole. Dlatego też chciałbym by kiedyś było tak, że kupuję konsolę raz i nie muszę się martwić o znalezienie pieniędzy na konsolę kolejnej generacji. Fajnie by było, gdyby twórcy konsol pomyśleli nad tym i modernizowali jedynie serwery, a nie zmuszali nas do kupowania kolejnego sprzętu. Wiem, że to duże wyzwanie skoro wymagane jest tutaj dobre łącze. Sam mam radiówkę, a mój kolega z pracy nie ma internetu wcale.
Z poważaniem
Artenemezis

▶ Nie demonizujesz aby lekko sprawy? Przecież właśnie jesteśmy świadkami bezprecedensowego, zdawałoby się, wydłużenia żywota konsol. Obecna generacja dobija powoli do pięciolecia i jak na razie nigdzie się nie wybiera. Porównaj to z trójcą PS2-Xbox-GCN, która przy takim stażu zbierała się powoli do przejścia na emeryturę. A tu wydaje się, że maszynki (a przynajmniej X360 i PS3) dobrze się nawet nie rozpędziły i czeka nas z nimi jeszcze mnóstwo uciechy. Oczywiście jeśli na nadchodzącym E3 wielka trójka nagle ni stąd ni zowąd ogłosi prace nad następcami swoich obecnych produktów, odszczekam wszystko spod stołu. Ale śmiem wątpić.

CISZEJ NAD TYM WZGÓRZEM

Witam Doktora.

▶ Chylę czoła i zapraszam za parawan.

O tym, że seria Silent Hill tak dobra, jak była kiedyś, już nigdy nie będzie, pewnie wszyscy wiedzą. Pomimo tego, że Shattered Memories z serią SH (1-3 głównie) miała tyle wspólnego, co Mario z Xboxem, to fabularnie była to całkiem niezła gierka (grałem na PS2, jak SH to tylko PS). Strasznie wkurzały przycięcia, jeden „potwór" przez całą grę (musiałem wmawiać sobie, że goni mnie sędzia Anna Maria Wesołowska, żeby rzeczywiście sie bać), proste zagadki, miejscami nudne badania, „straszne momenty", które były nudne... (cholera, jak tak wymieniam, to ta gra ma megadużo minusów), ale koniec końców w ogólnym rozrachunku była to dobra gierka. Nawet bardzo dobra (jeszcze jak na stare PS2, które wszyscy wydawcy mają delikatnie mówiąc w odbycie). Niepokoję sie jednak kierunkiem, w jaki zmierza seria. Origins i 5ątka były już inne (5ątka za bardzo amerykańska, jeśli wiesz o co mi kaman, a Origins było po prostu niepotrzebne). SH:SM, jak pisałem wcześniej, mało ma wspólnego z oryginalną trylogią, a zapowiedziano ostatnio nowe SH i będzie je robić jakieś czeskie studio, o którym nigdy nie słyszałem. Słyszę „Czechy", myślę „Mafia" – ale mam nadzieję, że nie o to chodzi. W każdym razie jest to jakieś nowe studio o nazwie Vetra Games, w którym podobno mają pracować jacyś kolesie, którzy odeszli z 2K Games (tak niby podaje Wikipedia... Ale podaje też, że psy nie potrafią patrzeć do góry). Niby spoko, bo 2K maczają swoje paluchy w dobrych gierkach... Ale wiecie coś więcej o tym Vetra Games? Czy seria jest w dobrych rękach? Kiedy można spodziewać się jakichś konkretów? Czy po odejściu Yamaoki (haha ja mam oki lol111lo1l rotfl i w ogóle lolzords) seria stoczy się na dno niczym... (dawaj Max, popisz się. Niczym co? Bo nie mam pomysłu :P).

▶ Niczym nawalona pchła z psiego zadu! Wiem, mogło być lepiej, ale jest późno, tak?

Czy znowu twórcy wymyślą jeden rodzaj monstera i będą nas nim „straszyć" przez „pieprz one" (teoretycznie to nie przekleństwo) siedem godzin?! Czy może plan wydania nowego SH na prawdziwe (tak, prowokacja) next geny szlag trafi i wyjdzie na Wii?! Czy żałoba będzie trwać w nieskończoność!? Czy stopaboga (God's Foot Motherfucker) napisze kolejny wykręcony list, który o wiele zabawniej czyta sie po paru browcach!?

▶ Uwaga, podaję odpowiedzi w kolejności losowej: Raczej tak, możliwe, nie sądzę, niewykluczone.

Dobra, enough is enough. Kończę. Jeszcze tylko jedna sprawa – mój 8-letni brat rzuca wyzwanie wszystkim wymiataczom w Uncharted 2. Szukajcie go pod ksywą ozorex (zabrał mi ksywę, skubany). To dziecko mnie przeraża, jak można powalić tylu chłopa pod rząd i żyć? Nie żebym był lamerem, ale brat nieźle koksi. Jak zwykle odwalacie kawał dobrej roboty i mam nadzieję, że już w majowym numerze recka Obudzonego Alana się pojawi. Pozdro
ozorex

▶ Odnosząc się do meritum Twojego listu – pozwolę sobie wyrazić opinię, że kolejna część Silent Hill jest zwyczajnie niepotrzebna. Powiedzmy sobie szczerze, szanse na powtórzenie osiągnięcia, jakim była niezapomniana „dwójeczka" są praktycznie żadne, a nawet gdyby panowie z Brna poszli w tym kierunku – w najlepszym razie uraczą nas rzetelną kserokopią klasyka. Oczywiście, jest też zupełnie możliwe, że rzucą się na głębokie wody, odrzucając cały dorobek serii i stworzą świetny, oryginalny produkt. Tylko po co tam „Silent Hill" w nazwie?

ILIST

Aloha Doc!

▶ Ahoj, żeglarzu!

Nie pamiętam kiedy ostatnio podróżowałem pociągiem. Z usług komunikacji publicznej korzystam sporadycznie. Wygodny i leniwy się stałem. Tylko auto.

▶ Dużo nie tracisz – uwierz na słowo kolesiowi, który od sześciu lat musi korzystać z usług kolei państwowych nad wyraz regularnie. Brnęliście kiedyś po kolana w śniegu z zepsutego pociągu do najbliższej stacji? Ubaw po pachy, mówię Wam.

Ale nie dziś. Czeka mnie siedem godzin podróży. Pociąg relacji Poznań-Kraków. Pusty przedział, nie ma z kim nawiązać rozmowy, na szczęście w zanadrzu mam N+#133. Lektura Neo od deski do deski. Już wiem że Perfect Dark trzeba zassać po powrocie, będę się delektował wieczorami przez najbliższe kilka tygodni, a może i dłużej. Powód prozaiczny – permanentny brak czasu. Grać mogę tylko wieczorami. Kobieta, praca i uczelnia robią swoje. OK, zostało 5 godzin. Biorę telefon, jest dobrze – choć lasy dookoła, łapie sygnał 3G. Sprawdzam pocztę, Facebook'a, co nowego w świecie słychać. Zostały 4,5 godziny. 3GS'a mam trzy tygodnie. Nie było czasu jeszcze sprawdzić jak się na tym gra. Coś tam słyszałem, że są jakieś popierdółki. Jest okazja, zbadam temat. Odpalam AppStore, na szybko wchodzą w Top 25. Jest ZombieSmash, za 0,79 ojro. Dobra, biorę. Odpalam... Za kwadrans wysiadam, a niech mnie. Zdążę napisać maila.
Droga Redakcjo. Dlaczego nie recenzujecie gier na iPhone'a?
Pozdrawiam
Dawid

▶ Wydaje mi się, że to pytanie już tutaj padało, ale tak czy siak, odpowiedź jest boleśnie prozaiczna – nikt nie miał ochoty dostarczać nam ich do recenzji. Zaglądaj na NEOgo.pl – tam Fax umieszcza teksty z cyklu „dotykowe granie" właśnie o grach na iPhone. Jeśli będzie zainteresowanie tematem, sytuacja może się zmieni – czytelnicy, dajcie znać.

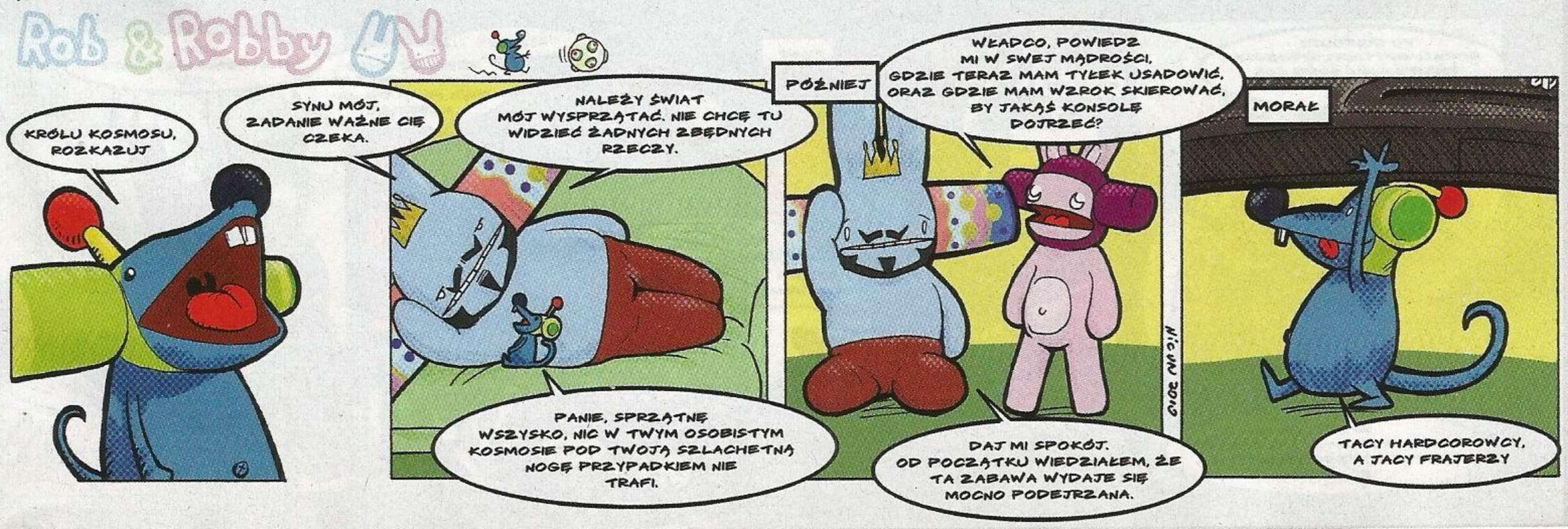
PS: Hmm, a może by tak wrócić do komunikacji miejskiej? Zawsze to godzina grania dziennie...

▶ I jakaż uciecha dla nozdrzy. Zwłaszcza, że lato coraz bliżej.

EL DOKTORRE PRZEDSTAWIA: PODZIEL SIĘ SWYM NIESZCZĘŚCIEM

Witam szanowną redakcję. Piszę do was, aby podzielić sie moją jakże okropną sytuacją. Chodzi o to, że jak zawsze siedzę w pracy 13 godzin, do godziny 22.30, i byłoby o tyle łatwiej, gdyby nie fakt, że moja dziewczyna jest właśnie w sklepie i kupuje mi God of War 3, w którego zatopię sie dopiero wieczorem. Przez to mam straszny kryzys w pracy, bo najchętniej już bym stąd wyszedł, ale nie mogę. Jedyne o czym myślę, to skończyć tę niesamowitą trylogię. Na samą myśl podnosi mi się ciśnienie. Relacje już jutro, po skończeniu tego jakże wspaniałego dzieła :) Pozdrawiam wszystkich w redakcji.
gRich

▶ Rzeczywiście, życie nie poskąpiło Ci utrapień – masz pracę (ten parszywy, zepsuty kapitalizm) i dziewczynę (same kłopoty, jak niegdyś śpiewał Kazik), która w dodatku kupuje Ci gry (nie ma nic lepszego do roboty, czy co?). Ale czekaj, wiem jak Cię pocieszyć. Wyobraź sobie np. że podobnie jak wyżej podpisany pracujesz w zaciszu domowych pieleszy. Zanurzmy się głębiej w tę wizję – zobacz jak stojąca niespełna metr od Twojego stanowiska pracy konsola pręży się i mruczy „No dalej, pobaw się mną, praca nie zając, chyba nie chcesz, żebym za bardzo ostygła..." i maca się kablem po obudowie, nierządnica jedna. Uff, teraz z pewnością poczułeś się lepiej.
A ja, uff, serdecznie zachęcam do, uff, pisania i w ogóle. A teraz przepraszam, ale muszę wziąć zimny prysznic. Do przeczytania za miesiąc.



O BOGU, WILKOŁAKACH, MONTAŻACH I PLISKILMISACH

Ten felieton miał być o czymś zupełnie innym, ale, ponieważ uwielbiam zabawy myślowe, postanowiłem się jednej oddać.

Oczarowany nowym Samem Fisherem, wsiąkłem w grę, niczym sik w pampersa. Głębokie rozterki twardego twardzielca, przed oczami przewijają mu się obrazy tragedii, wątpliwości, i w ogóle. Podejrzewam, że takie same rozterki miał John Rambo, kiedy wrócił z wojny i okazało się, że wszyscy go mają w d..., a przecież dotychczas taplał się w wietnamskim błocku, bo chciał być bohaterem narodowym. Tymczasem wraca i świat mu się nie podkłada do marzeń. Świat go centralnie chlasta pośladkami. No i musi zabijać, ale to już inna opowieść.

Świat się za to elegancko podkłada Fisherowi. Przeciwnicy stoją tak, żeby łatwo ich było zabijać, a nie po to, żeby czegokolwiek pilnować. Takie postacie w rodzimym gronie nazywamy „pliskilmisi" („od „please kill me", choć powinno być „kill me, plz").

Na stanowisko pliskilmisa zatrudnię.

- Stań tu.

- Ale tu nic nie widać! Czego ja tu pilnuję? Chodnika i tej skrzynki?

- Tak. Ta skrzynka jest najważniejsza w twoim życiu. Nie wolno ci zza niej wyglądać, musisz tylko wystawiać czubek głowy. Zrozumiano?

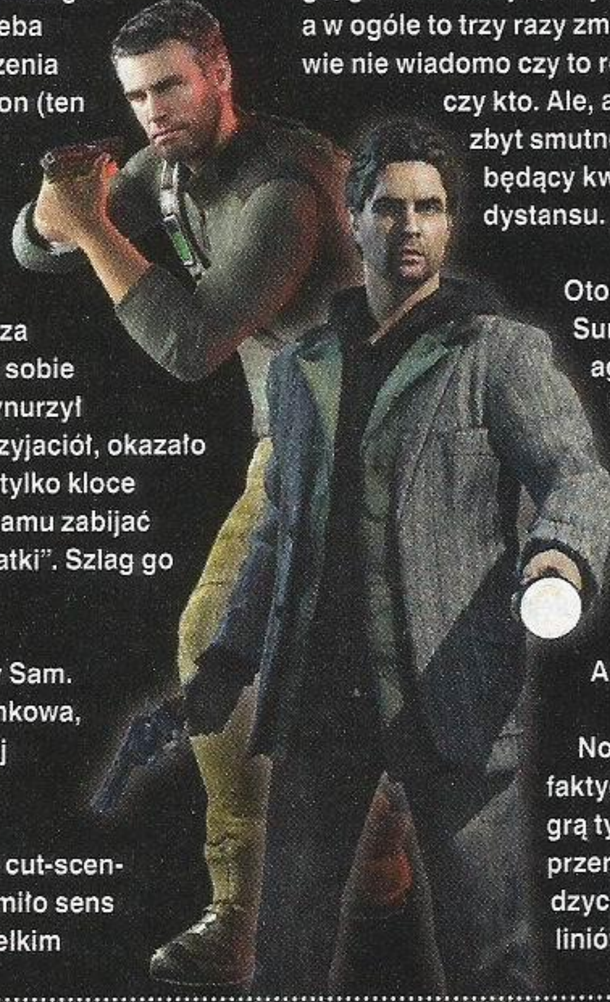
- Tak.

- No. Potem po ciebie przyjdę... Dobrego dnia.

Mam wrażenie, że twórcy gier ślęcząc nad czymś mają ten sam efekt, co każdy ślęczący nad książką, artykułem, felietonem, obrazem, itp. Tracą dystans. Podczas pracy nad czymś potrzeba się od tego dzieła odrywać i patrzeć z daleka, a ułamek sekundy potem być już w środku i wąchać od środka. Znowu na zewnątrz i znowu do środka. I tak z prędkością myśli, albo i nawet szybciej. Potem dłuższe okresy i krótsze. Każdy kto maluje obraz od czasu do czasu się odsuwa i sobie go ogląda. Książkę wypada zostawić na jakiś czas i do niej wrócić. Recenzję, felieton też. Nie zawsze jest czas, ale jeśli go nie ma, to sprawne oko ów brak wypatrzy. Na przykład wypatrzy, że pierwsze zdanie tego felietonu, jest zupełnie zbędne i należało je wywalić. Widać na nim, że mózg łapie rozbiegówkę i czasem w fachu dziennikarskim się te rozbiegówki pisze, a potem je wywala. W ogóle, to większość pierwszych zdań w pisanych tekstach jest do wywalenia.

Tymczasem w przypadku gier sprawa jest trudna. Trzeba wyczaić taki czas tworzenia produktu, żeby nie był on (ten czas) ani za długi, ani za krótki. Żeby zrobić grę wspaniałą, ale nie poświęcić zbyt wiele. Żeby zanurkować, ale zostawić sobie powietrza na wynurzenie. Rambo sobie nie zostawił i jak się wynurzył utraciwszy rodzinę i przyjaciół, okazało się, że ktoś mu mówi: „tylko kloce lipowe jeżdżą do Wietnamu zabijać niewinne dzieci i ich matki". Szlag go trafił. Nic dziwnego.

Podobnie z Fisherów Sam. Gra ma być tak skradankowa, że cały świat się do niej podkłada. Dotykanie się siusiakami nad napisami na ścianach i cut-scenkami na cegłach przyćmiło sens skradanki (a jestem wielkim fanem skradanek). Sprowadza się to teraz do zabijania robotów oskryptowanych przez dzieci ze świetlicy osiedlowej o profilu informatycznym.



Symptomy kliniczne braku dystansu przejawia także oczekiwany z dawna Alan Wake. Po pierwsze, coraz mniej jest oczekiwany, bo ile można się jarać. Hype opada, bo ciągłe siedzenie ze zwartą pupą i czekanie na kolejnego newsa znudzi się każdemu. Nawet na smsy od wymarzonej koleżanki człowiek nie będzie czekał do końca życia (wbrew temu co piszą w magazynach dla płci nie mojej). Tymczasem Alan Wake nie pisze, nie dzwoni... A jak w końcu napisał, to napisał, że dniami i nocami nad nim siedzą i będzie to coś super przerażającego, gdzie mieli być kultyści, a wyszli rolnicy, a w ogóle to trzy razy zmieniali, bo właściwie nie wiadomo czy to rolnicy mają być, czy kto. Ale, ale... Żeby nie było zbyt smutno, pokazano film będący kwintesencją braku dystansu.

Oto... Alan Wake... Sunie przez pejzaże agroturystyczne... I uwaga, zaczynają się symptomy: daną przez Boga latarką rani szarżujące nań maszyny rolnicze!!! TADAAAAA!

No, sorry... Gdybym faktycznie siedział nad grą tyle lat, co twórcy, przerabiając w międzyczasie sandboxy, liniówki, akcje, horrory, thrillery, to pewnie grę odczuwałbym jak własny wewnętrzny organ. Tymczasem nie siedzę w niej. Jak większość graczy pewnie. I kiedy widzę, że oto ponoć świetny thriller psychologiczny, a tu główny bohater dostaje do ręki latarkę od Boga i goni go kombajn, to wybaczcie. Zobaczcie jak to pasuje: „Oto najlepsza parodia thrillerów psychologicznych typu noir. Alanek, grafoman z wioski ląduje w strasznym świecie, gdzie za pomocą magicznej latarki, będącej boskim artefaktem, walczy z traktorami, sokowirówkami i szarżującymi nań snopowiązałkami". Od razu się czuje, że będzie jajcarsko.

Żeby nie było niedomówień. Nie mam nic przeciwko kombajnom, robieniu z latarek boskich darów i w ogóle. Ale, postawmy sprawę jasno: jeśli to promuje wyjątkowość świetnego thrillera psychologicznego, to tak, jak by promować NEO Plus zdjęciami nagich modelek wcierających się w kartki. Zanim się przeczyta numer jest to zupełnie niezrozumiałe. Dopiero po lekturze...

Tak czy owak, jestem zdecydowanie przeciwny przenoszonym ciążom. Wcześniaki pokroju Assassinsa II, którym trzeba dociągać odpłatnie fragmenty scenariusza, też – swoją drogą – nie służą branży. Natomiast jeśli jakaś gra się przeciąga, to wiadomo, że nie dlatego się przeciąga, że wszystko świetnie idzie. Wymienia się zespół, koncepcje, idee, zawartość i wychodzi z tego potem coś na kształt widzianego ostatnio w kinach „Wilkołaka" z Hopkinsem i Dell Toro – w którym ekipa i montażyści wymieniali się tyle razy, że powstała seria bezsensownych scen, w których ciężko wczuć się w klimat, bo kiedy zaczyna się nastrojowa scena, nie ma nastroju na sali kinowej, gdyż widzowie rechoczą z bzdury w poprzedniej nastrojowej scenie. W końcu film trzeba było skończyć, bo największą stratą byłoby zostawianie go po tej całej utopionej kasie w magazynie. I tak stało się, co się stało.

Trzymam kciuki, żeby liczba głupot w AW nie powtórzyła schematu. Żeby nie trzeba było kończyć tej gry, tylko, żeby była ona po prostu gotowa. No i żeby ktoś tam zwrócił uwagę, że na żadnej budowie włączniki do maszyn nie są na drugim końcu świata. Pfff... //**Grabarz**

SYMPTOMY KLINICZNE BRAKU DYSTANSU PRZEJAWIA TAKŻE OCZEKIWANY Z DAWNA ALAN WAKE. PO PIERWSZE, CORAZ MNIEJ JEST OCZEKIWANY, BO ILE MOŻNA SIĘ JARAĆ. HYPE OPADA, BO CIĄGŁE SIEDZENIE ZE ZWARTĄ PUPĄ I CZEKANIE NA KOLEJNEGO NEWSA ZNUDZI SIĘ KAŻDEMU

新プラス

GRY VIDEO I KONSOLE

NEOGO

- codzienna porcja nowinek ze świata gier video
- własne materiały video i screeny z najnowszych gier
- relacje z pokazów i imprez branżowych
- co piątek nowe NEO Comments autorów NEO+
- co tydzień konkurs; wygraj gadżety związane z grami
- ciekawe dyskusje i komentarze
- forum dla czytelników
- pierwsze informacje o kolejnym numerze NEO+
- w maju na NEOgo między innymi nowe materiały ze Splinter Cell: Conviction i Prince of Persia
- niebawem kolejne funkcje serwisu
- zapraszamy!

www.neogo.pl

GDY SZYBKOŚĆ TO ZA MAŁO...

ODPAL
DETONACJA WIEŻY

ODPAL
AKCJĘ

ATAK DŹWIGAREM

ODPAL
ZRZUĆ ENERGETYCZNY ŁADUNEK

GRA AUTORSTWA BLACK ROCK STUDIO, TWÓRCÓW PURE

SPLIT/SECOND
VELOCITY

the best of E3
GAME CRITICS AWARD 09 WINNER
BEST RACING GAME

PREMIERA
21.05.2010

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
119,99 ZŁOTYCH
PC

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
219,99 ZŁOTYCH
XBOX360 i PS3

Disney

7 www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

PlayStation Network

BLACKROCK STUDIO

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© Disney. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.